ПРЕВЮ

В ОЧАКВАНЕ НА WORLD IN CONFLICT

Обещаващ проект от създателите на Ground Control

84 страници
+два плаката:
Rainbow Six: Vegas
C&C 3: Tiberium Wars

PC mania

www.pcmania.bg

брой 3 (107) март 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Europa Universalis III

Resident Evil 4

SUPREME COMMANDER

ЕКСКЛУЗИВНО
Simon the Sorcerer: Chaos Happens

ПРЕВЮ
A Vampyre Story

War Front: Turning Point

UFO: Afterlight

Близнаците Дракула

GSM ИГРИ
- Real Football 2007
- Ibiza Beach Party
- Desperate Housewives

ИНТЕРВЮ
- Bad Mania Girls – единственият женски CS-отбор

ИНТЕРНЕТ
- Пиратите – история за тъмната страна на мрежата

КОНЗОЛИ
- Ratchet & Clank: Size Matters
- Crackdown

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012341 03>

www.mmtv.bg

© MMTELEVISION I APACEMEDIA I DESIGN BY ULTRATEAM

ВСЕКИ ДЕЛНИЧЕН ДЕН ОТ 16.00

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 3 (1076) МАРТ 2007

"Само едно ухапване от тези същества, една драскотина, и ще станеш един от тях"

Рег Куийн
Resident Evil

Panzer Elite Action: Dunes of War

36

Battlestations Midway

04
Коментар
В сянката на непознатото

06
Класация
Какво играем през февруари?

08
Писма
Всичко си е в обичайния микс – пиратство, хардуер и просто кеф от гейминга

10
Новини
Феноменът Blizzard 10
Слепи петна на Google Earth 66

12
Ревю
Supreme Commander 12
Близнаците Дракула 20
War Front: Turning Point 26
Europa Universalis III 28
UFO: Afterlight 32
Freak Out – Extreme Freeride 34
Panzer Elite Action: Dunes of War 36
Patriots: A Nation Under Fire 38
Resident Evil 4 40
Maelstrom: The Battle for Earth Begins 42
Battlestations Midway 44
Austin Cooper S Racing 46

16
Ексклузивно
Simon the Sorcerer: Chaos Happens

18
Превю
World in Conflict 18
A Vampyre Story 22
Silverfall 24

47
Е-спорт
За електронния и екстремен спорт

48
Модове
World of WarCraft Addons
Generals 40K: Only War – C&C Generals: Zero Hour
Eternal Silence – Half-Life 2

50
Ретро зона
Alien vs. Predator

52
Тактики
GuildWars Nightfall

56
Чийтове

58
GSM игри
Real Football 2007
Ibiza Beach Party
Desperate Housewives

60
Конзоли
God of War II 60
Crackdown 61
Ghost Rider 62
Ratchet & Clank: Size Matters 63
Stranglehold 64

68
Интернет
Интернетски пирати 68

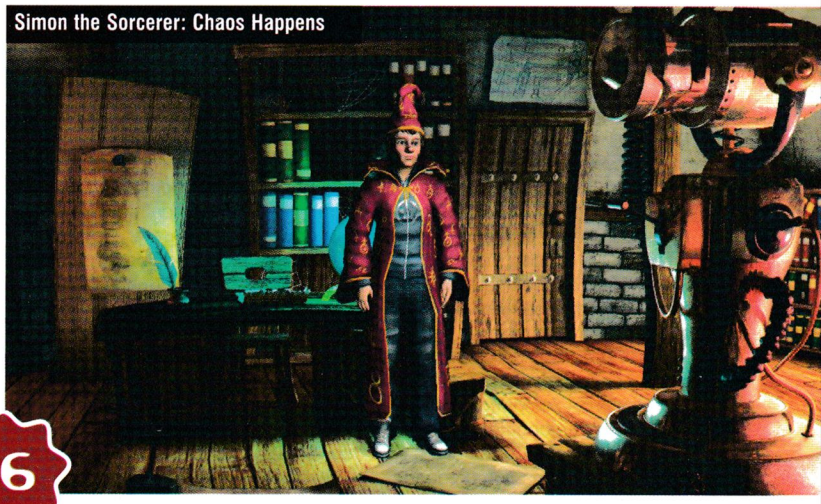
70
Хардуер
Конфигурации на месеца 71
AMD QuadFX 74

71
Джаджи
Acer Aspire 5680 71
Thrustmaster HOTAS Cougar 72
Samsung SGH-X830 72
Canyon CN-WT1 Walkie Talkie 73
Logitech Z10 73

78
Интервю
Bad Mania Girls

80
Софтуер
Best Free Soft 03/2007

82
Цели игри
Tank'd
Pirates: Battle for the Caribbean
Fantasy Lands
Valhalla Classic - The Crypt
Diablo 2 GB Edition


Simon the Sorcerer: Chaos Happens

16

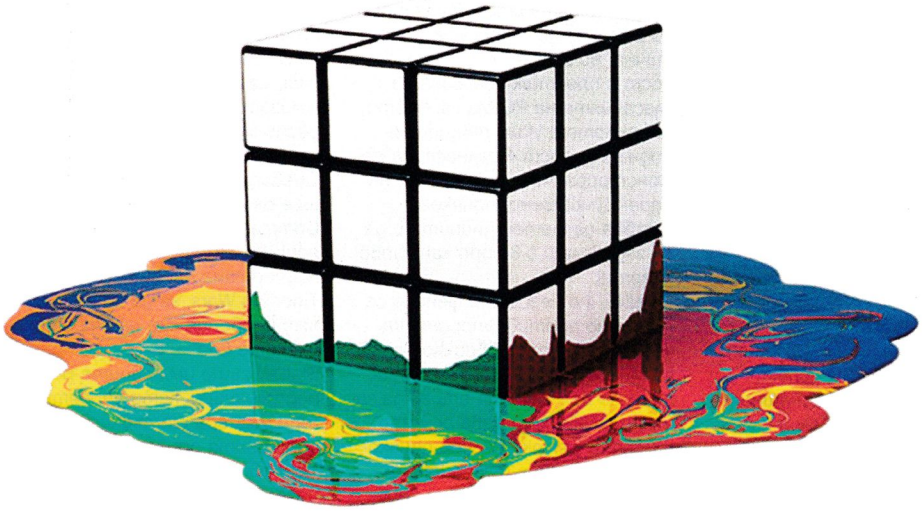
Асен Георгиев

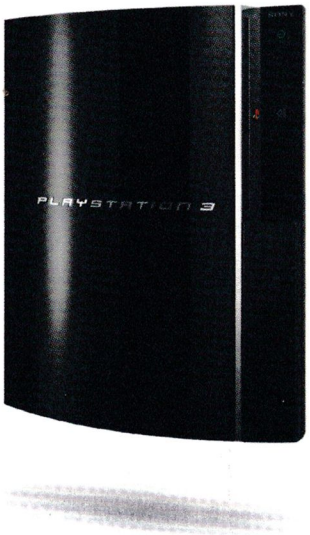
В сянката на непознатото

Редно ли е хора, които през живота си не са се докосвали до компютърна игра, да изказват крайни и субективни мнения относно тази специфична материя, с която очевидно не са запознати? Зададох си този въпрос докато четях десетки публикации, разпръснати из интернет страници и водещи печатни издания на тема „компютърните игри взеха поредните малолетни жертви". Професионално ли е и въобще нормално ли е за компютърните игри да се изказват неподготвени телевизионни и радио водещи, свещеници и всякакви други непросветени в конкретната област хора, които едва ли биха могли да направят разлика между тетрис и MMORPG? Не трябва ли, когато се води спор за „ползата и вредата от игрите", да се изслушват и двата „лагера", а не просто да се хули вандалски по адрес на любимия ни начин за развлечение? Като се замисля, въпросите ми са по-скоро реторични – естествено че, когато не разбираш нещо, най-добре просто да го заклеймиш и отхвърлиш като ерес, без дори да дадеш възможност то да бъде защитено. Преди известно време беше спряна и скоро след това отново активирана една от най-популярните български онлайн стратегически игри – "bgmafia". Може би някои от причините, поради които въпросното заглавие бе санкционирано от ГДБОП, са теоретично основателни. В действителност играта съдържа сериозно количество нецензурни думи, а нейният геймплей е изпълнен с възможности за извършване на забранени в реалния живот действия. Администраторите и създателите ѝ смятат, че в това няма нищо нередно, защото според тях те „просто пресъздават реалността в умален виртуален модел", а освен това на сайта има ограничение, според което деца под 16-годишна възраст нямат право да геймят. Аз обаче не съм съвсем съгласен нито с една от двете спорещи страни. В действителност нещата, които можете да правите на територията на "bgmafia", произлизат от „живия живот", но именно това поражда въпроса за възпитателната функция на компютърните игри. Според мен, а смятам и според всички трезво мислещи хора, играта ще придобие по-голяма популярност, ако запази основните си сюжетни моменти, но бъдат нанесени леки корекции относно езика, правилата, виртуалните закони. Иска ми се да обърнем внимание обаче на факта, че проблемът за този „опасен за българската младеж" сайт получи гласност в медийното пространство вследствие на сигнал, подаден от... четвъртокласник. Вероятно това дете е основният източник на информация, на която се позовават журналистите, възползвали се от пикантната новина. Прави впечатление, че въпросът е разгледан едностранчиво, не е засегната възпитателната функция в компютърните игри, не е обърнато внимание на факта, че въпросната геймка е забранена за най-малките. Явно е, че по проблема не се разсъждава – той просто се игнорира и заклеймява като опасен и вреден за подрастващите. Няма ли да е по-добре вместо да бълват десетки материали относно вредата от компютърните игри, въпросните медии да помислят за положителните страни на феномена, наречен развлекателен бизнес. Трябва ли да си заравяме главите в пясъка, когато разпространението и използването на геймките от децата е неизбежно, защото това е съвременният заместител на фунийките и игрите на топчета от младостта на нашите родители? Не е ли по-добре да помислим по темата адекватно, а не да изпадаме в шок и ужас, попадайки в сянката на непознатото...?

Поръчай PLAY STATION 3 СЕГА!

Европейска премиера – 23 март!

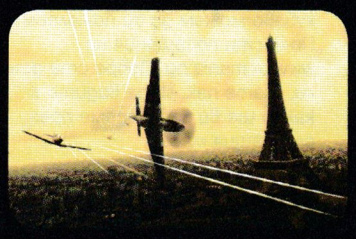




1199,00 лв.

Всички цени са с включен ДДС.

PLAYSTATION 3



PLESIO Ви дава възможност да направите предварителна поръчка за Play Station 3 и така да си осигурите място сред първите, които ще получат новата конзола за европейската премиера на 23 март.

0800 18 200 **www.plesio.bg**

PLESIO

Ул. Ангел Кънчев 5

Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00; Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC mania Top 10

КАКВО ИГРАЕТЕ - ФЕВРУАРИ 2007

–	1. WoW: The Burning Crusade	19.70%
–	2. FIFA 07	9.11%
–	3. StarCraft BroodWar	8.33%
–	4. Need for Speed: Cabon	7.02%
▲	5. Counter-Strike WarCraft III	6.55%
▼	6. WarCraft III	5.48%
–	7. Heroes 5: Hammers of Fate	4.76%
–	8. Lineage II	4.58%
–	9. Football Manager 2007	3.69%
▲	10. Splinter Cell: Double Agent	3.10%

Въпрос за 50 лева в "Стани богат" – Коя е най-играната игра в България през последните три години?
a) World of WarCraft
b) Не се сърди човече
c) Tetris
d) "доктор и медсестра"
Верният отговор е ясен. Верният отговор е толкова близък до ума, че не е нужно дори да се замисляте. Появата на новия The Burning Crusade предизвика емоции и радостна тълпа в кино „Арена" още в нощта на премиерата си. Очевидците твърдят, че блъсканицата за картонените кутии с новата порция от любимото забавление са се разграбвали като кашоните с хуманитарна помощ през далечната кризисна 1990 година... Поради тази причина и разтрисащата разлика, с която WoW задминава всички останали претенденти в класацията на PC Mania за най-играни игри, е гигантска, но не и изненадваща. Футболът през отминалите дни беше наистина предизвикателство за своите фенове. Левски вече е не в Шампионската лига, но пък FIFA 07 все още е така прясна и интригуваща, както и преди три месеца. Второто място е най-доброто, което можеше да ѝ се случи в този жесток и доминиран от WoW-пълчища свят. Респект!
Трети е доайенът на днешния гейминг - BroodWar. Класическата стратегия отново успя да концентрира огромна фенска маса в своя подкрепа. Сред причините за това вероятно са и няколкото курса по елементарна компютърна грамотност, стартирали в някои райони на страната. Учениците имат за домашно да усвоят тактико-техническите съвършенства в кампанията на BroodWar. Играят, усвояват и гласуват – какво по-естествено от това?!
Четвърти е Need for Speed: Carbon. Защо четвърти, а не втори, защо го няма ентусиазмът, защо никой не кара като хората най-накрая? Въпроси без отговор - на мястото на Carbon други игри биха били величани като страхотен успех. За NfS това обаче е най-вече поражение.
Истинско постижение е петото място на Counter-Strike, който успява отново да сгрее сърцата на нова порция ентусиасти, които търсят съвършенството в играта на стражари и апаши.
Шести е друг турнирен боец в лицето на WarCraft III. Внукът на BroodWar наследява традицията и взаимства практиките на успеха по пряка родствена линия. Качествата на тези игри не са подлежали никога на съмнение – успехите им в свят на постоянна промяна и усъвършенстване обаче провокират съмнения за опити на култивиране на специален елит.
Извън елита винаги е бил Heroes of Might and Magic. Петата част на походовата стратегия отново се закотва в долната симпатична, но олекотена откъм важност и престиж половина на класацията на PC Mania. Който за каквото е учил, твърди народна мъдрост. Реалността демонстрира, че дори и много надарен (умствено) понякога трябва да метеш улиците и да се задоволиш с второ качество награда.
Lineage II и неговите фенове са тотално против второто качество. И въпреки всичко честният граждански вот на читателите на PC Mania отрежда за този онлайн хит едва осмото място. В демокрацията понякога е така – не е важно какво точно имаш да кажеш на хората, важното е все пак и те да те разберат. Lineage II засега си остава неразбран.
Съвсем ясно разбран от феновете си е Football Manager 2007. Те не са много на брой, за сметка на това всички са много начетени. Т.е. всички обичат да четат подробни и изчерпателни таблици със статистики и данни за играчи и тактически схеми. Щастие и неочаквана радост вероятно е обзело и феновете на поредицата Splinter Cell, успели да видят някоя от многобройните игри за агента Сам Фишер най-сетне изкласила до елита. Елита на десетте на PC Mania...

През този месец ви попитахме какво ще правите оттук насетне. След излизането на WoW: The Burning Crusade мечтите на мнозина от вас се сбъднаха и превърнаха в реалност. И все пак – светът не свършва, а хубави игри тепърва предстои да излизат. Затова ни беше интересно и коя от тях очаквате с най-голямо нетърпение.
Очевидно е, че дългото затишие около поредицата Command&Conquer трябва да приключи. Феновете очакват с подчертана несдържаност Tiberium Wars, за да си припомнят особения чар на стратегическите битки в реално време. Stalker също има своите верни поддръжници, като вероятната му премиера ще съвпадне с годишнината от катастрофата в Чернобил – така в съчетание с човешкото нещастие и тъжните спомени ще можете по-автентично да усетите трупката от битките в силно радиационна среда. Трети по интерес се подреди Unreal Tournament 3. Следващите няколко месеца отново ще ни вълнуват с интересни и провокиращи игри. Какво похубаво можем да си пожелаем? По-чести посещения на www.pcmania.bg. Добре сте дошли, елате пак, за да видите с какво ще ви изненадаме през следващия месец.

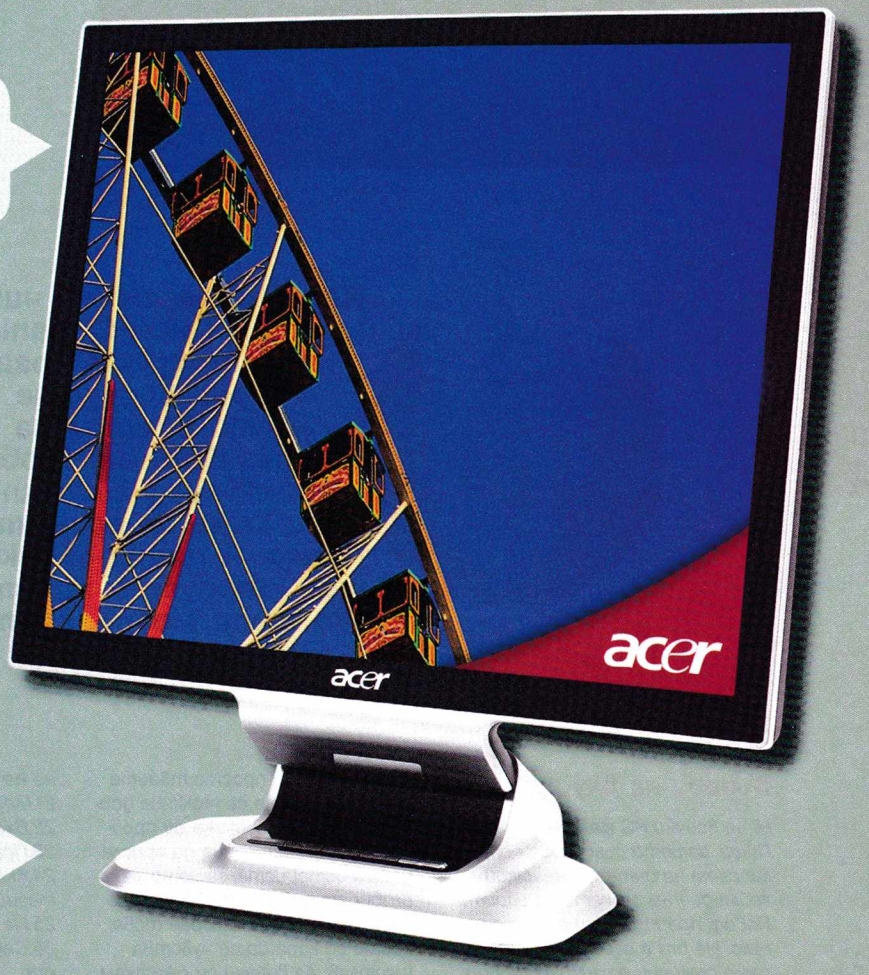
WOW: TBS ДОЙДЕ. КОЯ Е СЛЕДВАЩАТА ИГРА, КОЯТО ОЧАКВАТЕ?

Command and Conquer 3: Tiberium Wars	30.85%
Stalker	20.15%
Unreal Tournament 3	19.96%
Duke Nukem Forever	12.34%
Test Drive Unlimited	9.44%
The Sims - Love Stories	5.99%
Strangehold	1.27 %

acer

Acer AL1751As

429*лв.
с включен ДДС



Acer AL1751As

- 17" TFT LCD MONITOR Gamers Line
- Acer TN + CrystalBrite технология
- Разделителна способност 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 500:1
- Яркост: 400cd/m²
- Зрителен ъгъл: 150°/135°
- Време за реакция: 8ms
- Вграден високоговорител
- Входове: D-Sub, DVI
- 3 години гаранция

iF product design award 2006

Acer AL1951Ds

- 19" TFT LCD MONITOR Gamers Line
- Acer Panel Technology TN
- Разделителна способност 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 700:1
- Яркост: 300cd/m²
- Зрителен ъгъл: 150°/135°
- Време за реакция: 2ms
- Вграден високоговорител
- Входове: D-Sub, DVI
- 3 години гаранция

Acer AL1951Ds

569*лв.
с включен ДДС

Acer Ferrari F-19"

- 19" TFT LCD MONITOR Ferrari Line
- Acer S-IPS + CrystalBrite технология
- Разделителна способност 1280 x 1024 пиксела
- Контраст: 550:1
- Яркост: 400cd/m²
- Зрителен ъгъл: 140°/130°
- Време за реакция: 8ms
- 2x2W вградени високоговорители
- Входове: D-Sub, DVI, AV (S-video & Composite)
- 3 години гаранция

Acer Ferrari F-19"

899*лв.
с включен ДДС

Acer Ferrari F-20"

1365*лв.
с включен ДДС

Acer Ferrari F-20"

- 20" Widescreen TFT LCD MONITOR Ferrari Line
- Acer CrystalBrite технология
- Разделителна способност 1680 x 1050 пиксела
- Контраст: 800:1
- Яркост: 400cd/m²
- Зрителен ъгъл: 160°/160°
- Време за реакция: 8ms
- 2x5W вградени високоговорители
- Вграден TV тунер (PAL/SECAM) с телетекст и дистанционно управление
- Входове: D-Sub, DVI, AV (S-video & Composite)
- 3 години гаранция

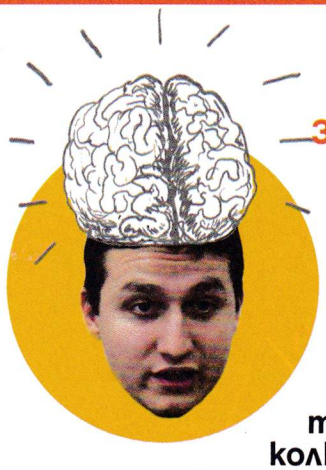
SOLYTRON СОЛИТРОН

Оторизиран вносител и дистрибутор на Acer за България

Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140
тел.: 02 960 23 52, 02 960 23 00; факс: 960 23 99; www.solytron.bg; office@solytron.bg
Търсете продуктите на Acer в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.
Пълната гама продукти на Acer можете да разгледате на адрес: ***www.acer.bg***
*Цената може да варира при различните дилъри.

acer

ПИСМА



Здравейте, скъпи читатели на най-проспериращата рубрика на PC Mania! Всеки месец ми става едно такова драго, когато преровя вашите писания и открия бисерите сред калта. Най-забавният мейл, който пристигна през този месец, беше изпратен чрез SMS от глобулски номер. Наш читател от Тополовград беше инвестирал шепа стотинки, за да ни каже за драмата с дистрибуцията в родния му град. А иначе всичко си е в обичайния микс - пиратство, хардуер и просто кеф от гейминга. Отлях ви няколко шепи мозък. Екстра, че ми писахте, пишете пак!

Сашо Бойчев

Въпрос на вкус

Ні на всички PC фенове!!
Пиша, защото съм удивен от липсата на интерес на някои геймъри към сюжета на игрите!!
Повод: преди 1-2 дни си изтеглих Halo. Не бях я играл, а пък имаше само отлични отзиви за нея (не ме съдете – имам персонална щайга от 3 месеца, така че...)
*Та... превъртях я... Велика игра наистина!!! И сюжетът е наистина за филм! Всъщност той ме изкефи най-много. Реших да я дам на хора, с които се бях запознал в интернет, за да играем мулти. Е, като ги питах как е играта, те ми казаха, че горе-долу ставала! А като ги питах к"во мислят за сюжета, някои отговориха, че не са го следили! Е, добре бе м**** му! Как можеш да вървиш и да пуцаш, без да знаеш защо го правиш? Аз не мога т'ва да го направя. Другият коментар беше, че графиката не ги кефела! Ми то кога излезе играта? И накрая... нищо не казаха за музиката, мале! А тя е су-у-упер! Значи има и геймъри, на които им дай само една игра с хубава графика и голямо меле и са доволни. Кво е т'ва бе? За мен музиката и сюжетът са по-голямата част от играта (надявам се, не съм единствен). Мисля си, че заради такива геймъри гейминдустрията ни залива с бози! Вината не трябва да се търси само у тях. Те просто правят това, което ще се хареса на повечето зомбясали тиквеници, дето играят и най-тъпата игра с яка графика.*
P.S. Надявам се, че това няма да се сметне за реклама на Halo. С това писмо се опитвам да кажа нещо съвсем друго! Вярвам, че сте ме разбрали.
Ваш верен фен:
Владо

А може би просто твоите приятели не са толкова добре с английския? Може би просто не са в състояние да проследяват историята, защото не разбират думичките? Не им се сърди – нека всеки играе това, което го кара да се чувства щастлив. Аз винаги си джиткам с най-голям кеф нещо без графика и без история. Препоръчвам ти играта Racing Pitch (skinflake.com/games/prototypes) – взимаш един микрофон и крещиш в него, като викът вдига оборотите на двигателя. Изродия, но толкова забавно...

Хиляда и два начина да си банален

30-те неща които трябва да направи истинският геймър.
1.Превърти поне пет игри.
2.Създай игра чрез Game_Maker.
3.От любопитство се рови в папката на някоя игра и случайно я бъгни.
4.Научи някое хлапе да плеика на компютър.
5.Да си направи сайт.
6.На прави мрежа с някого.
7.Сънувай игра.
8.Не на кодовете!
9.Вманиачисе на някоя игра.
10.Научи се как да правиш римски цифри.
11.Чети PC списания.
12.Избери хубава анти-виросна програма.
13.Инсталираи само качестяени игри.
14.Когато ти е скучно гледаи компютърът.
15.Докато ти се играе гемпад стискаи клавиатурата.
16.Мечтаи за свое PC списание.
17.Не на демотата.
18.Бъгни си Windols.
19.Хвани Троянски кон.
20.Поне веднъж трябва да остане на компютара 24ч. без стоп.
21.Гледаи клипчетата на игрите.
22.Вживяваи се в игрите.
23.Предизвикваи хората на игри.
24.Ако не си почетател на стратегийте пробваи ще ти хареса.
25.Не се предаваи.
26.Сакъзисе със някои и ще успееш.
27.Укреписи пътмета за да имаш по големи възможности.
28.Владеи играта до съвършенство.
29.Провери как се е сътворила любиматати игра.
30.Докажи че си геймър!

Тази хобава класация я направих за да докажа че ставам да пиша статии, моля ви искам!!!Мога да измисля много още!!
Kermenal aka Калоян Сидеров

Не ставаш, друже. Виж си, моля, правописа. Едно е да искаш, друго да можеш, а съвсем трето и четвърто да го направиш. По принцип много мразя сентенции от литературното творчество на зрелия соц, ама тези думи най-добре описват моментното ти състояние. Продължавай да се опитваш, въпреки всичко.

Инж. Б. съветва

Здр. на цялата редакция на PC Mania! От 3 години редовно си купувам вашето списание, вие сте the best и т. н. НО... имам една молба. Моля за вашия скъпо ценен от мен съвет: Дъното ми е ASUS P5VD1-X s chipset VIA PT880 Ultra. Хардът ми е MAXTOR 200 GB, имам 1 GB RAM, processor Pentium 4 630 3 GHz. Дотук долу-горе добре, обаче видеото ми е грозна гледка: ASUS A9550(SE).
Така... въпросът ми е следният: Според вас каква видеокарта да си сложа? Много ви моля за помощ, защото много не разбирам от компютри, но въпреки това си е ясно, че видеото е поостаряло. HELP! Ако може, ми кажете и някакви цени pls. А какво друго е за смяна, как мислите? Моля, отговорете ми г-н Бойчев!
Денислав Стоянов

Следвай златното правило "30-130-200+". Числата в правилото обясняват ценовите нива, в които горе-долу се движат моделите на производителите. Най-добре е да ъпгрейднеш с карта за около 130 долара – хем не много скъпа, хем притежава достатъчно техническа мощ.

Игри за без пари

Понеже аз и мои приятели се решихме и искаме да ви помолим да публикувате статия за една не чак нова, но доста хубава според нас игра. Името и е SILKROAD – Пътят на коприната. Само в един от сървърите на играта има над 50 българи (а всички сървъри са 12 май), мисля че играта е популярна. Сайтът, от който се тегли, е silkroadonline.net. Напълно безплатна е, но изисква 512 RAM. Тя е подобна на WoW, Diablo и други такива RPG-та. И е супер.
Моля, ако решите да пишете статия за нея, ми пишете. Знам, че някой винаги играе игрите, за които пишете, така че този ваш човек може да се свърже с мен за повече информация. Не ви задължавам, а ви моля и предвид излизащите заглавия този месец шансовете за успех са малки, но трябва да опитам.
Ваш верен и не много осведомен фен
Любослав Миронов

Яка игра, но прилича на още двайсет други нови безплатни онлайн куеста. Пробвал ли си X-Kings? Там българите са доста повече от 50, а и колко сърби има. Обичам новите тенденции в забавлението – онлайн приключения, които макар и с посредствена графична част са голям хит сред феновете. В PC Mania усетихме първи тази тенденция още преди време – разрови и прочети за Neopets. Упс, дизайнът на твоята любима Silkroad много напомня на Neopets?! Случва се...

Тежката корона на успеха

Мразя ви!!! Не, честно, много ви мразя. Направо ми идва да ви изям!!!
Как за Бога успяхте да създадете изобщо брой 02/2007?!?! Когато застанах пред кварталната будка, за да си купя така бленувания нов брой на списанието и вперих поглед в корицата, усетих нещо различно. Разгръщайки списанието, прелиствайки лист след лист, вперил поглед в гланцираните страници, разбрах истината – разбрах, че сте достигнали съвършенство, с голямо С. Не мога да открия нито ЕДИН пропуск в списанието, само може би някоя и друга правописна грешка, която е убягнала на критичния ми взор. Е-Е-Е, то стана много суперлативно, де. Олях се, сорри. Сега стоя в стаята си и гледам плаката от списанието, и се чудя от коя страна да го закача. Цъ-цъ-цъ, голяма дилема. Само това да ми е проблема, ще кажат някои, но не е само това. През годините видях как списанието еволюира, променя се, става по-провокиращо, по-вълнуващо, става перфектно! И си мисля, ами сега накъде, приятели, каква е посоката?
Ваш фен от тук до края на света.
s7r1k3r` ака Павел Вълканов

Посоката оттук насетне е конфронтационна – ще скандализираме, ще дразним и ще бъдем различни. Ще бъдем най-доброто списание за игри, което не се плаши да назове нещата с истинските им имена. След, което ще се сринем няколко сантиметра под тежката корона на славата, ще останем без кинти заради обидени рекламодатели и пак ще станем много много трудолюбиви. К'во друго, хи-хи?

Хайде пак, пирате

Аз съм голям ваш фен и никога не пропускам вашите списания. Сутрин всеки месец, когато тръгвам на даскало, ние почваме в 7:30, а аз ставам в 6 часа и излизам пред будката и чакам да отвори и с усмивка лелката ми подава новия брой, а аз с още по голяма усмивка го взимам и отивам на училище. Аз съм много добър приятел на Атанас Николов, който пишеше писмо в предния брой и мисля, че той е прав по въпроса с пиратството. Има игри, които можеш да си купиш за 10, 20 и 30 лева, но ето, сега аз съм голям фен на World of WarCraft. Нея не можем да я намерим за 20 или 30 лева, дори за 40 лева, ако не е пиратска. И когато отида в магазините за игри и питам имате ли World of WarCraft, и ми казват: "Не, тя е online игра и не я предлагаме". Как да не се ядосаш. В случая трябва да я изтеглиш. Друго не ти остава. Друга игра е и НФС Carbon, тя е хитова и не можеш да я вземеш до 30 лева. Остава ти да я изтеглиш. Нека тези, които дават законите, да се поставят на мястото на някое 12-годишно дете с джобни пари 5 лева на месец и му се играе примерно WoW или някоя друга скъпа игра. Как да я играе?
Георги Петков

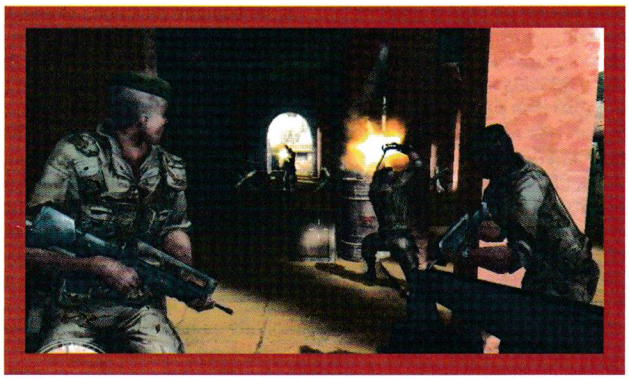
Много си сърцераздирателен с петте лева на месец. Така или иначе обаче играта ще ти я купят родителите. Да купуваш игри е като да купуваш списания – избираш, оценяваш и гласуваш "за" с твоите пари. Един проблем е, че игрите са много скъпи. Съвсем отделен проблем е, че за най-естественото нещо на вселената се счита даунлоудът на интелектуален продукт. Ако си представим (само си представим), че баща ти работи като производител на кисело мляко, ще бъде ли той щастлив и ще има ли да ти даде пет лева джобни на ден, ако всички останали хора по принцип намират начин да ядат от неговото кисело мляко, без да плащат и стотинка?

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BRAND NEW

Анонс на Code of Honor

Code of Honor: The French Foreign Legion е 3D екшън от първо лице, в който ще поемете управлението на елитен отряд войници, чиято цел е да потушат гражданската война в африканската държава Кот д`Ивоар (или "Бряг на слоновата кост") – една от широко отразяваните в последно време операции от медиите. Действието в него ще протича на реални бойни полета, пресъздадени чрез сателитни снимки, а NPC-тата ще говорят на родния си език. Въобще всичко в Code of Honor ще се доближава максимално близо до действителността.



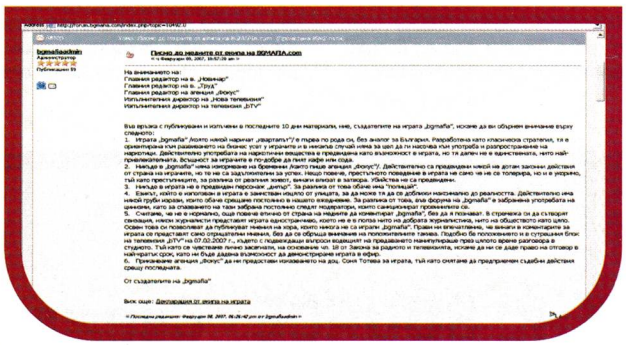
Междувселенски войни

Авторите на хитовия Star Wars: Empire at War започнаха работата върху своята следваща стратегия в реално време - Universe at War: Earth Assault. Тя би трябвало да излезе през идната есен и да включи играчите в епична битка, в която ще трябва да защитят Земята от извънземно нашествие. Действието ще протича в близкото бъдеще, когато враждуващи помежду си фракции от цялата галактика пристигат на планетата ни, за да поведат война на едно интергалактично равнище. Благодарение на системата Tactical Dynamics ще може да кустомизирате единиците си, както пожелаете, в реално време директно на бойното поле.

MADE IN BG

БГМАФИЯ – реалност или не?

През изминалия месец се вдигна много шум около на скандалната българска онлайн игрица БГМАФИЯ, в която, според нейните автори, "са предвидени някои недотам законни действия от страна на играчите, но те не са задължителни за успех. Нещо повече, престъпното поведение в играта не само че не се толерира, но и е укоримо, тъй като престъпниците, за разлика от реалния живот, винаги влизат в затвора. Убийства не са предвидени." Сигналът за нейното съществуване е бил подаден в Областния съвет по наркотични вещества в Благоевград от четвъртокласник в местно училище. Медиите отразиха случая изключително пространно по характерния за тях начин, но изказвания от типа "сайтът bgmafia.com е направен от някой, занимаващ се с наркобизнес" са меко казано инфантилни и абсурдни. При опит за регистрация се подчертава, че "Това е игра! Всичко, което правите в нея, не е реално. Играта е за забавление и не представлява подстрекателство към насилие, нито пък оправдава насилието! Можете да правите виртуални престъпления в играта, но НИКОГА в реалния свят!" Нима се заформя български вариант на историята за вечната противоречивост на GTA?



ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
Titan Quest: Immortal Throne	THQ
Silverfall	Atari
Test Drive Unlimited	Atari
Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher
UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts
SpellForce 2: Dragon Storm	JoWooD
Sam & Max, Season 1, Episode 5 - Reality 2.0	Telltale Games

MIXED

Феноменът Blizzard

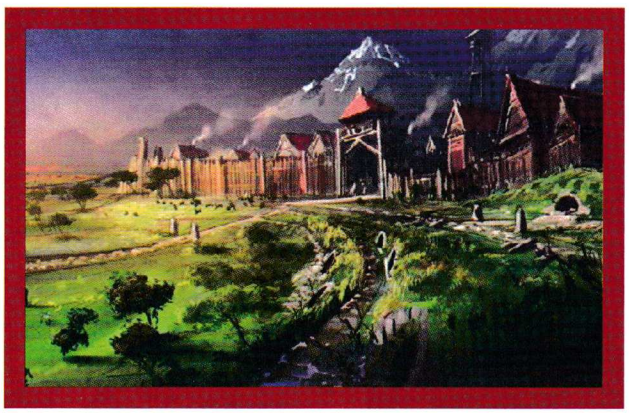
Blizzard продължават да се радват на шеметен успех. Само за първите дваесет и четири часа от появата на The Burning Crusade – първия експанжън на World of WarCraft – бяха продадени 1.2 милиона копия в Северна Америка и 1.1 милиона в Европа. В края на първия ден цели 1.7 милиона играча са били логнати и са играели на The Burning Crusade. В този ред на мисли едва ли ще се изненадате да научите, че Итзик Бен Басат от Blizzard е споделил в интервю за Empire, че компанията му възнамерява за в бъдеще да създаде още едно MMORPG, което този път няма да има нищо общо с WoW. За какво точно става въпрос? World of Diablo, World of StarCraft или напълно нова гейммарка? Все още не е ясно. Едно обаче е сигурно – с него Blizzard се надяват да отведат забавлението до нови висини.

Забавят Two Worlds отново

Уви, ZUXXEZ Entertainment ни уведомиха, че излизането на Two Worlds ще се забави за пореден път. Вместо на 7 март, тази средновековна фентъзи ролева стратегия би трябвало да види бял свят на 9 май. Тя се разработва от Reality Pump, авторите на популярната стратегия Earth 2160, и би трябвало да ни предостави маниакално добра графика, битки, достойни и за най-касовия холивудски филм, уникални герои и реалистични светове.

"Белият съвет" все още не е разпуснат

Gamespot внесоха малко повече светлина по въпроса с The Lord of the Rings: The White Council и дали наистина работата по тази ролева игра е прекратена. Оказа се, че проектът не е спрян напълно, а е замразен за неопределен период от време. Т.е. все пак има надежди, че ще странстваме из Средната земя рано или късно. Геймката трябваше да черпи вдъхновение от визията на културите филми на Питър Джаксън. В нея ще може да поемете управлението на човек, елф, хобит или джудже, за да се превърнете в истински герои на Средната Земя.



Победителите в AIAS

Академията за интерактивни изкуства и науки (AIAS) обявиха победителите на техните 10-ти награди за интерактивни постижения. Определено фаворитът на вечерта бе Gears of War, който обра цели девет награди, докато Oblivion спечели титлата най-добра PC игра. Даниел Бунтън Бери (M.U.L.E.) пък бе включен към Залата на славата и по този начин се присъедини към Трип Хоукинс, Питър Молиньо, Йу Сузики, Уил Райт, Джон Кармак, Хиронобу Сакагучи, Сид Мейър, Шигеру Миямото и Ричард Гариот.

TO BE CONTINUE

Още ужаси от Чехия

Благодарение на постоянния натиск от феновете, настояващи за продължение на историята в страхотния куест Black Mirror, Future Games (неговите разработчици) най-накрая решиха да запретнат ръкави. Втора част ще има и дори вече усърдно се работи над нея, но все още е твърде рано да се говори за някакви конкретни детайли. Future Games обаче са събрали цял екип от опитни писатели и сценаристи, които да помогнат при изготвянето на поредната убийствено добра история, която да задоволи очакванията на почитателите на първата част.ba

Blazing Angels: Secret Missions

Ubisoft оповестиха разработката на Blazing Angels: Secret Missions – дългоочакваното продължение на изключително успешния аркаден летателен симулатор Blazing Angels: Squadrons of WWII, в чиято разработка участваха български програмисти. Втората част ще излезе за PC и Xbox 360 през задаващата се пролет и би трябвало да покаже Втората световна война от една малко по-различна перспектива - от тази на елитен пилот, който е част от строго секретен екип. Играчите ще вземат участие в едни от най-опасните въздушни мисии по целия свят. Blazing Angels: Secret Missions ще предложи жив, интересен свят, разнообразни и необичайни сценарии, както и динамичен мултиплейър режим.

Ще има Empire Earth III

В новия брой на PC Gamer се появи първото официално потвърждение, че Mad Doc възнамеряват да продължат знаменитата поредица Empire Earth и да разработят нейна трета част. Говори се, че стратегията ще изглежда още по-жива. Освен това в нея огромният брой цивилизации ще бъде редуциран до няколко по-общи фракции – Запада, Средния Изток и Далечния Изток, които обаче ще бъдат далеч по-ясно диференцирани отпреди. Нещо, което бихме очаквали да сторят Blizzard, ако някой ги накара да създадат историческа RTS.

Жанр: **стратегия**
Издател: **THQ / Gas Powered Games**
www.supremecommander.com
Изисквания: **P 3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Хм-м... роботи, Total Annihilation и Gas Powered Games в едно изречение...

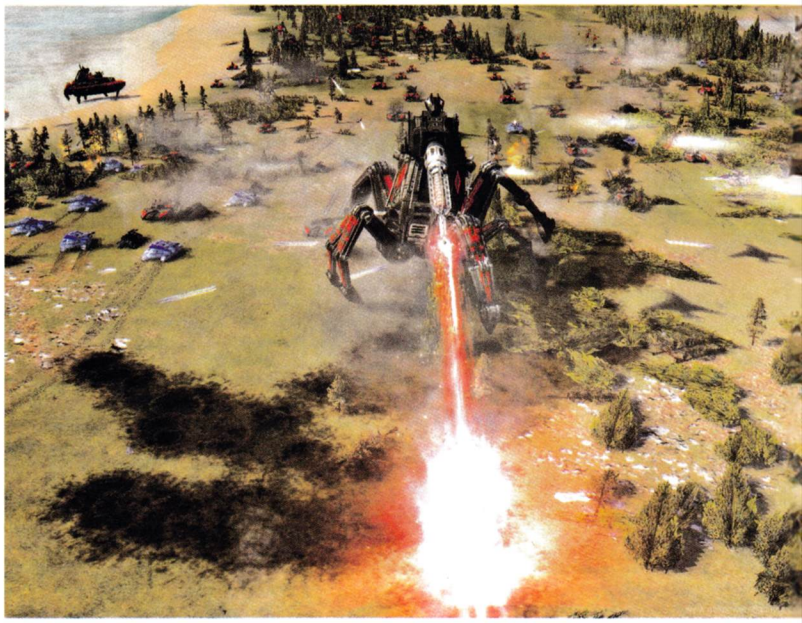
Supreme Commander

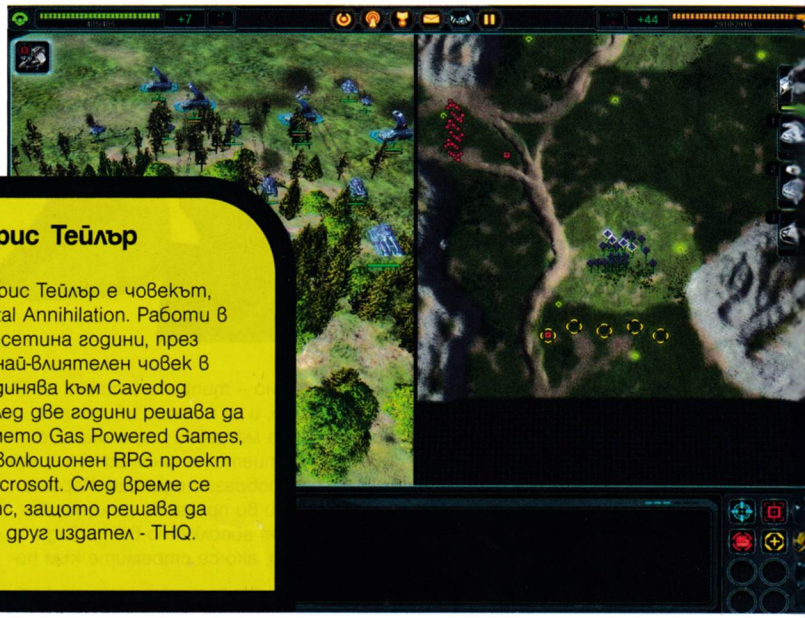
Откакто се чу, че създателят на културата стратегическа игра Total Annihilation – Крис Тейлър – ще й прави "духовен наследник", се вдигна олелия чак до небето. Сякаш всяка информация, пусната с цел да увеличи и без това опасно надулия се hype около играта, започваше неизменно с: "Да ви кажем отрано, това е продължението, ама не съвсем, на TA." Вярно, че Тоталната Анихилация беше супер игра, получила множество награди, включително приза "най-добра стратегия на всички времена" (само че през 1997 г., преди StarCraft/WarCraft/Age of Empires 2, ако ме разбирате), но поднесено по този начин, инфото не прави услуга на SupComm. Единственото, което прави, е, че го обрича да бъде "син на баща си". А Gas Powered Games едно време бяха първи дружки с Microsoft и са автори и на Dungeon Siege, но явно всички са полудели по перспективата да видят "духовното продължение" на TA.

Supreme война

Все едно, аз не смятам да се поддавам на носталгия по далечното минало - старата слава е за рубриката "Ретро". Да видим какво има да предложи сега, в настоящето, гласеният за стратегия на годината Supreme Commander.
Историята не е особено заплетена и е що-годе интересна (а и е предадена с адски добре направени филмчета) - около петстотин години след настоящия момент Земната империя владее всичко. В галактически мащаб процъфтяват мирът, спокойствието, разбирателството и маргаритките.
Не щеш ли обаче, един учен – Доктор Бракман – взел че открил как да съчетае човешки мозък с компютър. Полученото в резултат същество не било изцяло човек, но не било и напълно машина – докторът го нарекъл Симбионт. Симбионтите били по-добри от обикновените хора до такава степен, че от Империята започнали да се страхуват и спрели програмата. Вече създадените екземпляри били заставени да работят, за да не им идват лоши мисли в силициевите глави. Докторът обаче твърдо решил да отстоява правата на созданията си и след като спасил, колкото могъл, качил всички на кораб и отлетял към дъното на галактиката. Империята пък била обхваната от бунтове и скоро се разпаднала.
Същевременно, в напълно различен край на човешките светове, малка група колонисти открили извънземна раса, наричаща себе си Серафимите. Те научили заселниците на основното си вярване – "Пътят". Това била главната им философска доктрина и според тях това бил единственият път към мира. Не им се удала възможност да го проверят на практика, защото цивилизацията им била унищожена скоро след това. Колонистите обаче не били спали на проповедите, ами чинно си били записвали и след трагичния край на Серафимите се заклели да покажат "Пътя" на всички останали.
Пристигайки във времето, в което се развива действието, откриваме, че галактиката е станала едно доста неприятно място. От руините на Империята се е издигнала Обединената земна федерация (UEF), чиято главна цел е да обедини разпръснатите от столетия колонии под едно знаме. Щяхме да ги наречем "добрите момчета", ако не бяха фашистките им похвати, експлоатацията на останалите под техен контрол симбионти и желанието да обединят бившата Империя на всяка цена. Втората фракция са култистите, проповядващи "Пътя", обединили се под името Aeon Illuminati. Те пък смятат за своя мисия да превърнат всеки

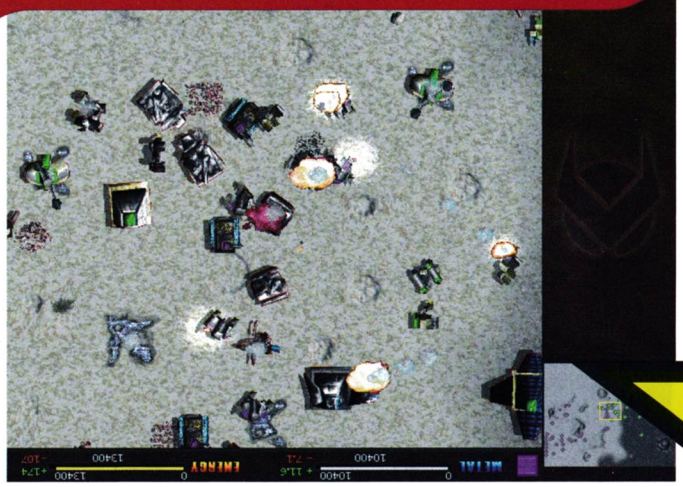
Бойното поле изглежда толкова спокойно от горе...





Идейният баща: Крис Тейлър

Авторът на настоящата игра Крис Тейлър е човекът, който стои зад вселената на Total Annihilation. Работи в гейминдустрията от вече двадесетина години, през 2002 г. е обявен за тридесетия най-влиятелен човек в гейминга. През 1996 г. се присъединява към Cavedog Studios и оглавява проекта TA. След две години решава да основе собствено студио под името Gas Powered Games, което работи по обявения за революционен RPG проект Dungeon Siege под крилото на Microsoft. След време се спречква и с компанията на Гейтс, защото решава да продължи започнатото с TA при друг издател - THQ.



Духовният баща: Total Annihilation

През август 2005 г от Gas Powered Games обявяват, че работят по Supreme Commander - продължение на идеята, залегнала през далечната 1997 г. в Total Annihilation. Новата игра обаче не може да се казва просто TA2, поради спор за правата над името. Иначе Тоталното Унищожение е една от най-добрите стратегии на 90-те години, успяла да си извоюва място в "Залата на славата" до поредицата C&C и WarCraft 2. Разбира се, след това излезе StarCraft и всички знаем как продължава историята. Това обаче е първата стратегия с (горе-долу) триизмерни единици и то по времето, когато дори най-примитивните видеокарти бяха лукс. Комбинацията от убийствен екшън, около 230 официални и над 6000 неофициални единици и големи възможности за модифициране държат фенове в еуфория и до днес. Дори сега, 9 години след излизането си, могат да се намерят мултиплейър сървъри, където все още играят хора.

Бой с голямото оръдие!

във вярващ, независимо от неговата или нейната конкретна позиция по въпроса. С две думи, на всяка цена. Третите са последователите на д-р Бракман, Cybran Nation, които искат да освободят поробените си от UEF братя и сестри. Както сигурно се досетихте, на всяка цена. А когато на едно място се смесят толкова много "на всяка цена", нещата задължително излизат от контрол. Трите страни са се вкопчили във война, продължаваща вече хиляда години – Безкрайната война (авторите на sci-fi истории адски много обичат цифрата хиляда години). Само че това няма да продължи още дълго – скоро Безкрайната война ще свърши...

Supreme геймплей

В SupComm няма да играете на дребно – типично в стила на TA (айде, и аз почнах...) битките ще са мащабни и зрелищни, с участието на множество и най-разнообразни единици. Играта сякаш ви приканва да използвате от абсолютно всеки вид юнит, ако се стремите към победа.

Ще участвате във война на три фронта – земя, въздух и вода, като ще ви се наложи да следите всичко, за да постигнете някаква координираност. Крис Тейлър твърди, че специално е медитирал над въпроса как да направи това възможно, затова SupComm предлага един доста интересен похват към управлението на армията ви. В повечето игри има ограничение на това доколко можете да отдалечите камерата от бойното поле – тук освен че няма, максималното отдалечаване е основна идея в геймплея. Можете да zoom-вате назад, докато пред очите ви не застане цялата карта. В този режим единиците и сградите ви естествено са твърде дребни, за да се забелязват, така че всички ще се превърнат в някаква геометрична фигура – квадрат, триъгълник и т.н. Дори така те си остават напълно под ваш контрол и могат да бъдат управлявани по същия начин, както и когато ги гледате от два метра. Освен това, с помощта на клавиша Note можете да разделите екрана на две, за да наблюдавате едновременно две части от картата. А ако и това не ви стига, можете да играете на два монитора! Повече контрол от това – няма накъде. И все пак може да се отправи лека критика към интерфейса – видът му е доста "old-school", тоест навява на спомени от преди доста годинки. Освен това, докато играех, поне аз имах чувството, че съм набутан в някаква кутия – панелите на управлението ви обграждат отвсякъде.

Същевременно единиците, които ще управлявате в бой, са все роботи. Няма пехота в истинския смисъл на думата. Основната ви единица е така на-

реченият "Armored Command Unit" или просто Командир. В него се намирате самият вие. Това е огромен хуманоиден робот, който изгражда оперативния ви щаб (като умре, гърми яко). Сградите и единиците ви от своя страна имат четири "нива" (tiers). В първото се намират най-основните единици – евтини, слаби и лесно заменими. Второто ниво увеличава донякъде защитите, с които разполага базата ви; третото се състои от сериозните играчки, към които ще прибягвате при по-сериозна битка. Четвъртият, последен tier е запазен за експерименталните супединици: всяка фракция има по три такива и те обикновено са сериозна заявка за победа; такива са например подводният самолетоносач (!) Atlantis на UEF или летящата чиния Czar в стил "Деня на независимостта", с която са въоръжени Aeon Illuminati.
Въпреки че всички участници в действието са хора в известна степен, трите фракции са доста различни помежду си. Федерацията е най-конвенционалната или ако предпочитате – стандартната. Разчита на танкове с много броня и ударна сила, тук изненади нямаме. Illuminati имат по-високо технологичен арсенал с имена на единиците от типа на Забвение, Предвестник, и всякакви такива религиозни намигания. Cybran пък така и така през повечето време се крият, та са съсредоточили усилията си да са по-незабележими. Техните единици са най-нестандартни, например имат кораб, който може да си разгъне крака и да тръгне по сушата, ако му се налага. Само че откъм огнева мощ нещо им куца. За да построите всичко това, ви трябват два ресурса – енергия и маса (във физичния смисъл). Общо взето събирането на суровини е сведено до абсолютно необходимия минимум.

Supreme изисквания

Графиката на Supreme Commander е много добра, но не бих могъл да си кривя душата и да кажа, че е перфектна. Специалните ефекти са доста впечатляващи, обаче терените са дразнещо еднообразни. Но при цялото това препускане надолунагоре с камерата, не знам дали някой ще забележи. Звукът също е добър, но отново не е нищо особено. Физичният модел е интересен – авторите твърдят, че единиците например не използват таблица с вероятностите за попадение/пропуск на даден изстрел. Вместо това играта изчислява индивидуално къде ще отиде всеки снаряд. Точността зависи от ъгъла, скоростта и маневрирането на дадената единица.
Всичко това обаче идва на ужасна цена – играта е адски лакома за ресурси. Може спокойно да затрудни дори съвсем модерен компютър, а да не говорим, че иска почти девет гигабайта свободно дисково пространство! В повечето време се играе нормално, но ако държите да излезете срещу повече от двама противници на максимални детайли, за ваше добро се надявам да имате перфектно конфигурирана машина или много здрави нерви.
Supreme Commander е една доста добра игра, но честно казано се съмнявам, че ще пожъне мегауспех, а камо ли да настигне именития си идеен предшественик. Просто иска от играча максимална концентрация през цялото време, на няколко места, което е доста уморително. А като прибавим и възсолените системни изисквания и картинката съвсем загрубява по българските географски ширини. Но иначе няма спор – това е едно отлично заглавие. Дано Gas Powered не се спънат в собствената си предишна слава.

- Зрелищни битки с много единици
- Добра графика
- Интересни нововъведения по интерфейса

графика
звук
геймплей

5.5

- Изисква постоянно внимание
- Твърде огромни системни изисквания
- Постна сингълплейър кампания

HOT SHOTS

Жанр: **Куест**
Издател: **RTL Enterprices**
simon-the-sorcer.com
Излиза: **2007**
Платформа: **PC**

Владимир Тодоров

Една легенда се завръща

Simon the Sorcerer: Chaos Happens

Ако все още има недочули и недоразбрали: един от най-прочутите недорасли магьосници ще влезе отново в гардероба си, за да спаси паралелния вълшебен свят за четвърти пореден път. Вярно е, минаха доста години от последното му приключение, на хоризонта се появи конкуренция в лицето на Хари Потър, но Саймън не е забравил какво е да си герой в една необикновена шантава земя, конкурираща се успешно по изродия със Света на диска. Нищо чудно, че четворката е поверена на съвършено различни разработчици и че основната идея е да напомня колкото се може повече на първите две игри. Дали Simon the Sorcerer: Chaos Happens ще измие срама, с който третата част заля цялата поредица?

1 Simon Says
Саймън твърди, че този път приключението му няма да бъде толкова трагично, както в изключително грозноватата и тромава Simon the Sorcerer 3D. Класическата "посочи и цъкни" система се завръща с гръм и трясък, а цялостният дизайн, наситен с цветни спомени, напомня за вълшебната атмосфера, с която се отличаваха първите две части.

2 Към ново приключение
След като Саймън за пореден път не успява да спечели битката с по-малкия си брат за телевизора, едно дистанционно се забива в тиквата му и нашият герой изпада в безсъзнание. Тогава той вижда Аликс, внучката на мага Калипсо, която му казва, че далечният вълшебен свят отново се нуждае от неговата помощ. Защо ли обаче всички го посрещат така, сякаш никога не ги е напускал?

3 Двоен Саймън
В определен момент от играта ще можем да поемем управлението и на двойника на Саймън, надянал зеленикава роба. Каква точно ще е ролята му в цялостната история обаче, все още не е съвсем ясно.

4 Елементарно, Саймън
Наред с някои доста логични загадки, играта би трябвало да предложи основно пъзели, които да разрешавате в своя инвентар. Те въобще няма да бъдат лесни, но за щастие играчите ще могат да получават подсказки от специална система без особени наказания – това ще се отразява единствено на резултата ви в края на приключението.

5 Швабска му работа
За щастие единствените триизмерни неща в Chaos Happens ще бъдат персонажите. Всичко останало е рендвано предварително и както картинките ясно показват, дизайнерите са свършили повече от отлична работа. Остава да почакаме до излизането на играта, която за съжаление ще се появи първо в Германия.

6 Shit Happens
Както обикновено и този път Саймън го очаква едно шеметно приключение, което ще включва атентат срещу крал, нова рецепта за блатна супа, заблудени вълшебни приказки и депресирано пиле. На всичкото отгоре ще бъде зарязан от Аликс, още преди да е тръгнал с нея, а негов двойник ще го запокити директно в затвора.

7 18+
Дали този път късметът на Саймън ще се усмихне и той най-накрая ще загуби магьосническата си девственост? Като гледам тази картинка, явно всичко е възможно. Въпросът е на кого точно ще пусне Аликс - на него или на двойника му...

8 Големият лош вълк
Тази отрепка, навяваща смътни асоциации за някогашен вълк, е ужас за всеки един обитател на магическата гора най-вече заради ужасния си дъх. Вярвате или не, десетгодишната червена шапчица го е докарала до това състояние. Ако видите малко момиченце, въоръжено със скейтборд, спрей и умопобъркано чувство за хумор, плюйте си на петите!

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Vivendi Games**
www.worldinconflict.com
Платформа: **PC**
Излиза: **30 юни 2007-ма**

Асен Георгиев

Многообещаващ проект от създателите на Ground Control

World in Conflict

Атака на модифицирани с военна цел модели на Фолксваген "Голф"

Да се криеш зад невидим самолет, не си е оферта... :)

Какви ли ще бъдат системните изисквания на това чудо?

Ако в началото на годината сте си направите списък с игри, на които смятате да отделите внимание през следващите месеци и не сте включили в него World in Conflict, значи сте направили сериозен пропуск. Тази геймка, зад чието разработване се спотайват шведите от Massive Entertainment (отговорни за сполучливата поредица Ground Control) е едно от обещаващите заглавия, които ще бъдат реализирани в не чак толкова далечното бъдеще. Съчетанието от любопитен сюжет, достоверно пресъздаден арсенал, шеметни визуални характеристики и иновативен геймплей, определено е своеобразен вид заявка за челните места в световните гейм класации.

Сблъсък с неизвестен край – СССР vs САЩ!

Сюжетното ядро, около което ще се развиват фронтовите действия в World in Conflict, може да се опише с две думи – Студената война. В своята интерпретация на историческата тема разработчиците от Massive Entertainment развиват сценарий за хипотетичен военен сблъсък като развръзка на този период от човешкото битие.
Историята за руска инвазия в територията на САЩ, вплетена в World in Conflict, е създадена с помощта на известния писател и специалист по въпросите на Студената война – Лари Бонд. Кулминацията на военните действия е през 1988 година, но разбира се, се случва в един, ако мога така да го нарека, паралелен свят. Свят, който съвсем скоро ще опознае грозната и изпепеляваща мощ на ядрените оръжия, а вие ще получите възможността да надникнете в него. Така ще можете да използвате голяма част от реално съществуващите военни технологии, които човечеството е познавало в началото на 90-те години.

Ядрен взрив и деструктивност

Гейм журналистите, успели да се докоснат до играта, макар и за кратко, твърдят, че ядреният взрив, който ще можем да видим в World in Conflict, не е за изпускане. След избухването на хвърлената бомба ще се образува „гъба" с внушителни размери, която изпълва монитора, а успоредно с това в сериозен радиус се разстила, помитаща всичко по пътя си, ударна вълна. След изчезването на облака прах и отломки пейзажът е стряскащ – безжизнена пустиня, пресъздадена качествено благодарение на съвременния графичен енджин, с който ще се гордее тактическата стратегия на шведите от Massive. Напоследък все повече производители на игри изтъкват като достойнство на своите продукти възможността за разрушаване и деформиране на околната среда вследствие на външна намеса – тежки артилерийски удари, бомби, танкови снаряди и т.н. Прави ми впечатление, че освен преувеличените хвалби на дизайнерите не се срещат реални мнения на геймъри, които наистина са намерили нещо положително в тази „екстра". В някои игри почти не се забелязва въпросната деформация, а в други тя не изпълнява никаква съществена роля, която да може да промени по някакъв начин гейм фийлинга. Не мога да пророкувам дали и тук ще е така, но определено съм леко скептично настроен. Въпреки че според Massive Entertainment възможността за „прекрояване" на бойното поле ще бъде сериозно тактическо преимущество за тези, които съумеят да го използват адекватно.

Тактика на преден план

Определено най-впечатляващ елемент от геймплея ще бъде ясно изразеният тактически акцент. В началото на всяка игра ще можете да избирате измежду четири групи въоръжение – въздушно, бронирано, поддържащо или пехотно. От това, към какво ще се насочите в началото, зависи по-нататъшният ви престой на бойното поле. Спирайки се на определена функция, която му е вменено да изпълнява, всеки играч ще трябва да се съобразява със задълженията си. Основната идея на производителите е да има постоянна комуникация между съотборниците, чрез която да се съгласуват действията на отделните военни части. И когато играчите работят заедно – те ще побеждават, когато някой се цепи от колектива – това ще се отрази и на останалите.

Акцентът са интензивните битки

В тази стратегия няма да се събират ресурси, нито ще се строят гигантски бази. Целта ви, след като попаднете на бойното поле, ще бъде единствено да завоювате контролните точки, разпръснати по картата. Ако си спомняте, това трябваше да правите и в Ground Control, но с малката разлика, че тук те са по двойки. За да започнат да ви носят благини, ще трябва да превземете и двете, а когато загубите една от тях – и другата вече няма да ви носи ползи.
Алтернативата на стандартните ресурси е интересна – точковата система, чрез която в началото на всяка игра ще може да се „пазарува" военна техника, жива сила и т.н. Вместо да сечете дърва или да извличате злато, ще трябва просто да проявите малко съобразителност и да се сдобиете само с най-необходимите единици. Преди да направите това обаче, трябва да знаете, че има връзка между групата въоръжение, в която ще специализирате, и асортимента на арсенала, който ще можете да ползвате.
Например, ако сте решили да играете поддържаща роля, това означава, че артилерията ще бъде по-евтина, но за сметка на това бронираните машини и пехотата ще имат по-висока цена. Също така, специализирайки се в определена ниша, ще се лишавате от голям брой единици, които останалите играчи, избрали си друга „роля" на бойното поле, ще могат да купуват. Схватките ще бъдат предварително ограничавани откъм време поради няколко причини. Едната е, че по думите на хора от екипа на Massive Entertainment след двадесет минутна битка на картата вече не остава почти нищо, а другата е, че фактически вие не можете да загубите единиците си. Когато някоя от тях бъде унищожена, точките, които сте „платили" за нея в началото на играта, ще се връщат автоматично.
Единственото неудобство в случая ще е, че това няма да става моментално, а след определено количество време. Цялото упражнение несъмнено ще ви забави, но ако имате добра подкрепа от съотборниците си, което донякъде е основната идея на играта, може и да се измъкнете от неудобната ситуация.

Вижте сами за какво иде реч

Сенки, стъпки по снега, взривове, красиво небе - всичко си е на мястото

Tactical Aid Points

За да не се достига до отегчителни битки между равностойни противници, на помощ идват специалните оръжия (мощен артилерийски огън, бомбардировка с напалм, изстрелване на ракети с ядрени глави и т.н.). Те ще могат да се използват от играчи, които са събрали достатъчно количество Tactical Aid Points, които ще се получават при всяко адекватно действие – завземане на контролни точки, взривяване на противникови машини, лекуване на съотборници и т.н.
Като, разбира се, най-много от тях ще придобива играчът, който борави с армейската си част най-ефикасно. С оглед на написаното по-горе смятам, че не само аз с нетърпение ще броя дните до появата на World in Conflict. Може би множество геймъри таят надежди за приятно изживени мигове в компанията на тази тактическа стратегия. Но дали тя ще е толкова сполучлива, колкото изглежда на пръв поглед? Няма да разберем, докато не я видим на мониторите си.

JEFF METRO handy
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

Black Pearl
Мултимедиен плейър
Поддържа MP3/WMA/WMV/ASF
Вградена флаш памет: 1 GB, 2GB
Дисплей 1.5" LCD с 65к цвята
Интерфейс USB
Вградена Li-Ion батерия
Размери: 90 x 40 x 7.6 мм
Тегло: 38 гр
1GB от 89 лв.
2GB от 149 лв.

Diva FX50
Дигитален MP3 player
Поддържани формати: MP3/WMA и WAV
Вградена флаш памет 1GB, 2GB
Слот за Micro SD/T-flash карта
Два броя стерео жака
Дисплей: OLED 2 цвята
Интерфейс USB 2.0
Вградена Li-Pol батерия
Размери: 84 x 28 x 11 мм
Тегло: 27 гр
1GB от 89 лв.
2GB от 129 лв.

Diva FX60
Поддържани формати: MP3, WMA, AVI (XviD), WAV, TXT, JPG
FM радио
Вградена памет: 1GB/2GB
Тип дисплей: TFT 2.0"
Връзка с компютър: USB съвместим
Без драйвери за: Windows Me/2000/XP
Захранване: вградена 450mAh батерия
Размери: 73.6x42.5x9.9 мм
Тегло: 35 гр
1GB от 119 лв.
2GB от 179 лв.

Всички цени са с включен ДДС

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Gramis**
	www.gramis.com
Изисквания:	**P 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Владимир Тодоров

Близнаци в атака

Близнаците Дракула

Ако по някаква малка случайност сте вампири под прикритие, вероятно сте наясно какви опасности ви грозят и какво точно би било хубаво да избягвате. Все стандартни нещица от типа на чесън, свещена вода, кръстове и всякакви островръхи дървени предмети. Но ако обичате да пиете кръвчица и ви е мила всяка капка от вашата собствена, която все още тече из вас по незнайно какви (дори за нея) стечения на обстоятелствата, бъдете нащрек и се оглеждайте за доктор Животолюб!

За зла участ нещастният Влад Тепеш, известен повече като граф Дракула, е отвлечен именно от него – от този зъл ловец на вампири, който се нуждае от истинска вампирска кръв, за да проведе своите ужасни експерименти и да създаде еликсир на живота! На всичко отгоре той прави това не заради добруването на човечеството, а заради собствената си жажда за власт! За да живее вечно! Какво ви остава да направите? Да отвърнете на удара с вампирска захапка, естествено, и да спасите моя румънски адаш в това класическо приключение от авторите на „Трима мускетари", в което тичаш, скачаш и трепеш. Така че влезте в ролята на Близнаците Дракула – Драк и Дракана, за да защитите Трансилвания и да прочистите замъка на своето семейство от живите мъртви! Доктор Животолюб и неговите зли слуги трябва да бъдат сразени на всяка цена!

Две в едно

Гениално изказване, нали? Вероятно и Legendo са си помислили това, когато са решили, че ще е по-яко, ако този път може да избирате между различни игрови герои (ако си спомняте, в „Трима мускетари" размахвахте шпага единствено с Портос). В случая, вероятно вече сте се досетили, става въпрос за Драк и Дракана. Стилът на игра и с двамата обаче е идентичен – разбивате главите на зомбитата с камшик, скачате нависоко с две бързи натискания на интервал, мятате огнени топки (стига да имате достатъчно магически точки, разбира се, които се набавят като събирате множество кървави рубини, разпръснати из нивата) по летящите черепи и прочие. Винаги е добре да се знае обаче, че има възможност за избор.

Скок-подскок

През по-голямата част от действието ще трябва да разчитате на рефлексите си и натискането на правилния бутон в правилния момент. От време на време обаче ще трябва да разрешавате и по някой и друг пъзел, най-често изразяващ се в намирането на ключа, който ще ви отведе в следващото ниво. Битки с босове също има, но те, подобно на „Трима мускетари", представляват „подготвителни" срещи с главния злодей преди финалния и решаващ сблъсък.

И тъй като мястото привършва, нека накратко обобщим какво ви очаква – едно призрачно приключение в разкошния тризмерен свят на Трансилвания, два игрови героя със специални умения, готини движения и магически бонуси, както и приятна обучаваща система – ще получавате инструкции директно по време на игра и четиридесет нива, пълни с чудовища и екшън. С други думи - една неангажираща и приятно забавна геймка.

+

- Привидно лесна, но достатъчно предизвикателна
- Неангажираща и непретенциозна
- Преведена изцяло на български

графика
звук
геймплей

4.5

–

- Дребни проблеми с контролите
- Чудовищата можеха да бъдат малко по-разнообразни
- Объркваща автоматична камера

Prestigio препоръчва Microsoft® Windows® XP Professional.

Prestigio Avanti 1770W

е мощен ноутбук с широки мултимедийни възможности, който издига дигиталните развлечения на ново ниво. 17-инчовият дисплей с широк екран е подкрепен и от мощна ATI Mobility графична система за изображения близки до реалността. Този ноутбук с пълноразмерна клавиатура ще бъде оценен по достойнство от съвременните геймъри.

Процесор Intel® Core™2 T7600 (65nm, 4MB L2 кеш, 2.33GHz, 667MHz FSB), 17" WXGA/WUXGA Glare type TFT дисплей с широк екран (съотношение 16:10, резолюция 1440x900 или 1920x1200), графика ATI Mobility Radeon X1600 с 256MB DDR2 SDRAM (MXM тип), памет до 2GB (2x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), 2,5" мобилен SATA твърд диск с капацитет 60-120GB и скорост на шпиндела 5400 или 7200rpm, Super-multi DVDRW оптично устройство, картов четец 4-в-1, 3x USB 2.0, 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN, Firewire IEEE1394, Express card 34/54, DVI, Bluetooth, Intel® PRO/Wireless 3945ABG, Instant On функция, опционален Express Card TB тунер (цифров/аналогов) или интегриран цифров TB тунер, опционален 3G модул за мобилни комуникации, Операционна система Microsoft Windows® XP Media Center/Professional/Home, готовност за Vista, 8-клетъчна литиево-йонна батерия 4400 mAH, пълноразмерна клавиатура с вградена цифрова клавиатура, дистанционно, 2 години ограничена международна гаранция.

Prestigio Visconte 1300

е лек мобилен компютър с 13-инчов блестящ широкоекранен дисплей, проектиран за пътуващите потребители. Ноутбукът Prestigio Visconte 1300 напълно посреща съвременните изисквания за мобилност: тънък и лек дизайн, мултимедия, мобилна производителност и надеждност.

Процесор Intel® Core™2 Duo T7600 (65nm, 4MB L2 кеш, 2.33GHz, 667MHz FSB), 13" WXGA широкоекранен Glare type TFT дисплей (съотношение 15:9, 1280x768), интегриран Intel® Graphics Media Accelerator GMA950, памет до 2GB (2x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), мобилен SATA 2,5" теърд диск с капацитет 60-120GB, 5400 или 7200rpm, Super-multi DVDRW оптично устройство, картов четец 4-в-1, 3x USB 2.0, 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN, Firewire IEEE1394, Intel® PRO/Wireless 3945ABG, Instant On функция, Операционна система Microsoft Windows® XP Media Center/Professional/Home, готовност за Vista, 6-клетъчна литиево-йонна батерия 4400 mAH, 2 години ограничена международна гаранция.

Data Safe II

Външен сторидж в луксозен корпус базиран на 2,5" твърд диск (40/60/80/100/120GB)

Елегантно кожено покритие • Перфектна опаковка • Мек кожен калъф • Архивиране с едно докосване • Защита с парола • Plug and Play автоматично детектиране • Без външно захранване • Многоплатформена съвместимост • 2 години гаранция

Тук можете да купите продукти Prestigio:
София: Митиел (02) 870 00 87; Инфокомпютри (02) 951 5345; Глобал Систем Солюшън (02) 816 82 62; Евроофис (02) 975 39 65; Адсис (02) 987 24 12; Системи и Технологии (02) 955 58 44;
Пловдив: ДЕМ (032) 966 144; Д и Е (032) 652 700; CBS технологии 089 916 24 09;
Стара Загора: Дъга Плюс (042) 660 033;
Бургас: Рива (056) 842 323;
Кюстендил: Ес Нет (078) 53 000;
Шумен: Еленко Компютърс (054) 830 104

Prestigio
shop.prestigio.bg

intel Centrino® Duo
Core™2 Duo inside™

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
© 2006 Prestigio. All rights reserved. Prestigio reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. Product design specification and colors are subject to change without notice and may vary from those shown.
System performance, battery life, high-definition quality and functionality, and wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations. References to enhanced performance as measured by SYSMark® 2004, PCMark® 2005 and 3DMark® 2005 refer to comparisons with previous generation Intel® Centrino® mobile technology platforms. References to improved battery life as measured by MobileMark® 2005, if applicable, refer to previous generation Intel Centrino mobile technology platforms. Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, wireless functionality may vary by country and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. See www.prestigio.com for more information.

Жанр: **Куест**
Издател: **Crimson Cow / Autumn Moon Entertainment**
www.amegames.com/vs
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Вампирите като източник на забавление...

A Vampyre Story

При циганите

Имението

Мона отвори очите си, които, както винаги, заиграха саркастично по разкриващата се пред тях картина. Насред цялата тая гадост – намираше се на дъното на изоставен лепкав и прогнил кладенец – се беше пръкнал идиот, който очевидно бе минал оттам преди нея и бе написал четливо и с гордост името си на камъните. Но не, това беше нищо. Малкият надпис в стил „Пешо беше тук!!! Ъхъ!" бледнеше на фона на нещо друго – малко по-встрани още по-тържествено се разливаше графитът: "Випуск 1874". И това беше моментът, в който тя щеше да плесне своето чело с фината си аристократична ръка, ако смяташе, че подобни драскулки са достойни да ангажират вниманието ѝ...
Но

да върнем лентата

малко по-назад. Мона беше вампир, който някакси най-после беше успял да се измъкне от един също толкова гаден замък, като прогнилия кладенец. Уви, май ѝ беше писано да доказва дълговековни истини като „От трън та на глог". Та замъкът беше притежание на барон Shrowdy Von Kiefer, който, ако върнем лентата още по-назад, беше отвлякъл Мона. Тя, от своя страна, преди това е била оперна певица. В бягството си Мона разчиташе на помощта на Froderick – ситен прилеп с личице, постоянно излъчващо посланието "Не съм виновен!!!". Симпатичната гадинка обаче не само помогна на Мона, но и прие за даденост, че не бива да се отделя от нея. Тепърва нашето момиче щеше да се срещне с още доста интересни образи, но за тях малко по-късно...

Информационен блок

Играта трябва да излезе някъде през втората половина на 2007 г. и ще се подвизава под заглавието A Vampyre Story. Екипът, който работи по нея вече от няколко години, произхожда от Lucas Arts и то по-специално от групата, създала Monkey Island 3. Затова, очевидно съвсем умишлено, в графично отношение играта доста наподобява на Monkey Island, което ѝ придава изключителен чар. Всички герои са със силно изявени характерни черти, силно деформирани и забавни дори във визуално отношение.
От скрийншотовете се вижда също така, че целият свят е подчинен на деформирана перспектива. Всички планини например неистово клонят към луната. Къщичките

Езерото

са тантурести и търчат на различни посоки, не винаги са най-реалистичните, но със сигурност доста забавни за окото. Аниматорите са избрали един много готин и сладурски стил, което е съчетано с перфектна работа на колористите. Всеки екран от играта е предварително рисуван на ръка и след това доизкусурен на PC-то (покрай тази олелия с отделните екрани предполагам вече се досещате, че става дума за Point'n'Click куест). Целта на създателите е играта да е максимално класическа – с много диалози, пъзели и силно изявено чувство за хумор. Първоначално те дори искат да създадат двуизмерно приключение, но не намират издател за продукта и впоследствие преработват всички материали, така че към днешна дата визията е напълно в същия стил, но използват 3D анимация + 2D дизайн. В техническо отношение пък използват базата на първата част на Syberia (като например за визуални ефекти, особености на времето, дъжд, мъгла...).
Тук ми се иска и малко, макар ни в клин, ни в ръкав, да вмъкна, че бившите артисти от Lucas Arts сами започват спонсорирането на първоначалния проект. Не бива да пропускаме подобни моменти, защото обикновено показват решителността и отдадеността към проекта. А именно творческата треска и безумие обикновено се равняват на голям успех...

Дамската чантичка

flyer

Кладенецът

Fly out of well

Малко по-късно...

Щяхме да си поговорим повече за героите и тяхното многообразие.
Madame Strigoi... Ах... Тя бе корава. Мъжкарана на вид дотам, че мъжеството щедро бе изпъстрило лицето ѝ с окосмение, а катовете дрехи, които бе навлякла, отговаряха по многочисленост на бръчките по кожата ѝ.
Сред хората, дръзнали да обитават тази вампирска история, бе и един монах – дебел, с пиянски червен нос и решителност в погледа. Мисля, че този ще ни създава проблеми...
Голямо, зелено и тъпо. Това е следващият ни участник. Чудовището май се изчерпва с това описание. Тук е редно да спомена, че ще се натъкнете и на неговия създател – злия гений д-р Rigamortus.
Предстоят ви срещи и с един хитър на вид гаргойл, банши с името Shannon O'Dougherty, баронеса Vasilia Von Kieer (да – правилно се досетихте – поредният аристократичен на вид вампир), жената-вълк Carpathia...

Геймплей

Мона ще има някои способности, които ще развива по време на играта, което би трябвало значително да я разграничи от повечето подобни герои и игри. Ще превръщате например в прилеп и ще летите; ще хипнотизирате хора; призовавате на помощ разни зверчета – плъхове, мишки и т.н.; ще изчезвате...
Тук идва и спорният въпрос за пиенето на кръв. Като вампир би трябвало да ви се удава и предполагам, ще ви се наложи да посръбнете кръвчица, но това изглежда няма да е опция, която можете да приложите, когато си решите. Все пак е разбираемо. Не би трябвало да ви е позволено да избиете всички герои в играта още на първа среща.
Относно геймплея е редно да кажа и за периодизацията, която авторите казват, че ще е от голямо значение за играчите. Уви, няма особено изчерпателно обяснение за какво точно ще става дума и затова и аз само ще го спомена.
Тук е мястото да обърна внимание и на идеята за инвентара. В случая ще събирате предметите си в ковчег. Мхм – нестандартно е и се вписва в цялостната концепция за играта. Остава да видим къде точно ще го мъкне Мона тоя ковчег и вярвам, че авторите няма да се откажат от идеята.
Визията, а според създателите и до голяма степен и цялата идея на играта, е вдъхновена от работата на видния щатски артист и илюстратор Edward Gorey.
Играта изцяло залага на красива и причудлива визия и много хумор. Очевидци твърдят, че нашата дама дори ще може безболезнено да покаже аристократичното си носле на слънце, използвайки крем против изгаряне с висок защитен фактор. Но няма как да им се доверим. Авторите зорко пазят продукта си, нещо като огромна бяла кокошка, разливаща се самодоволно върху златно яйце, която се усмихва загадъчно в стила на Джокондата и чака излюпването. Е, да почакаме заедно.

Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**Atari**
Автор:	**Kiev Games/Monte Cristo**
Излиза:	**20 март 2007**
	www.silverfall-game.com
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

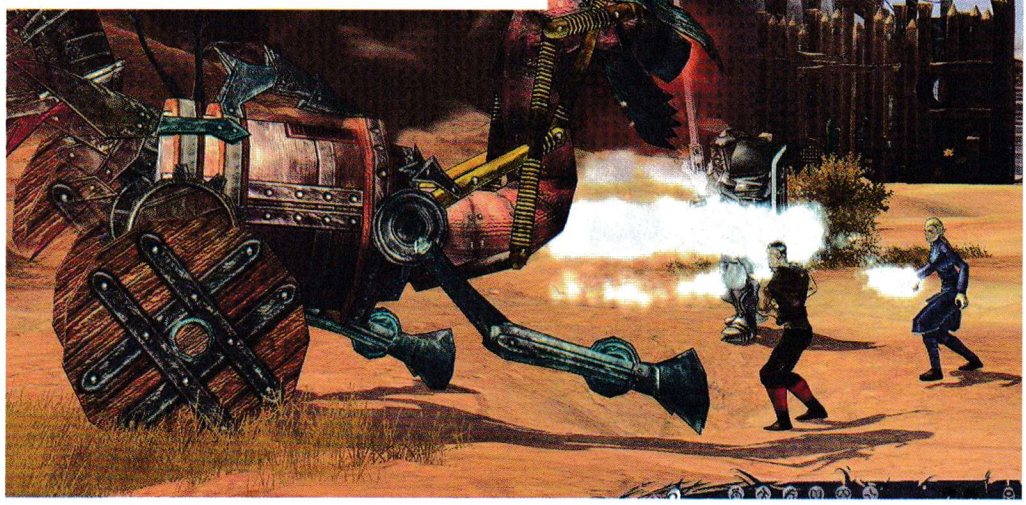
Едно по-различно RPG?

Silverfall

Сцена от играта, приличаща на комикс

Сега мечовете ли ще си мерим?

Полукаручка–полудракон на колела



По една или друга причина няколко неизвестни игри с потенциал останаха извън светлините на прожектора по време на миналогодишното E3. Silverfall бе една от тях. Може би защото е поредното Diablo-подобно RPG или пък защото се разработва основно от украинци - просто нямам представа. Тази изключително цветна геймка обаче се очертава като нещо повече от поредния-тъп-клонинг. Silverfall ще предложи една напълно стандартна за жанра фентъзи вселена, пълна с гоблини, елфи, хора и тролове. Това са и игровите раси, измежду които ще може да изберете още в самото начало. Авторите обещават, че за разлика от други подобни игри, тук опциите за промяна на външния вид ще са много повече, така че шансът да създадете два еднакви персонажа ще бъде сведен до минимум. Дори полът ще е от значение за развитието на историята и куестовете, които ще получавате (по какъв точно начин, все още не е напълно ясно). Неведнъж обаче сме попадали на подобни обещания, така че поне за този аспект от Silverfall съм леко скептично настроен. Пък и в демото, което тествах по време на изготвянето на този материал, външният вид на героите не можеше да се променя.

Кое ще надделее – природата или технологията?

Иначе историята е собствено творение на авторите и не е изкопирана от която и да е фентъзи книжка, писана до момента. Макар че не е и нещо, с което да не сме се сблъсквали досега – спомнете си Arcanum: of Steamworks and Magick

Obscura на вече несъществуващите Troika Games. Накратко иде реч за следното - балансът в магичния свят Нелв е на път да бъде изцяло разрушен, тъй като парните изобретения на гоблините започват да застрашават сериозно политическия баланс.
Магията ще бъде изтласкана на заден план, а вълшебниците ще загубят влиянието, което са имали до този момент. Нещо повече - още в самото начало ще станете свидетели на разрушаването на величествения град Силвърфол – столицата на кралство Еграид - който впоследствие ще трябва да възстановите и евентуално – да се възкачите на неговия престол. Така стигаме и до основната ви задача – да влезете в центъра на конфликта и да изберете коя от двете противопоставящи се сили да прегърнете, за да го разрешите в своя полза.
Ако предпочетете природата и начина на живот на зверохората от Гайан, ще може да се преобразявате в най-различни същества (като върколаци например). А ако решите да се посветите на машинариите и да помогнете на гоблините от града-цепелин Клаудуъркс пък, ще поучите възможност да боравите с най-различни съоръжения, включително и пушки. Изборът ви ще влияе на абсолютно всичко около вас, включително и на начина, по който Силвърфол ще се реконструира - на неговия външен облик, на стоката, която търговците в него ще продават и прочие.

Бъди такъв, какъвто пожелаеш

Всяка раса ще има определени особености. Елфите например са в пъти по-силни в боравенето с магия, отколкото хората, гоблините или троловете. Вие обаче не сте длъжни да ги развиете точно като кастъри. С всеки посечен враг ще отключвате нови умения (общият им брой достига внушителната цифра сто двадесет и едно), всяко от които е ефективно по свой собствен начин и не се изменства от по-подобрен вариант впоследствие. Така че ще кустомизирате своята атака и защита, както намерите за добре.
Така например както елфът може да стане воин-елементалист, така по-биткаджийски устроеният трол има възможност да се превърне начетен магьосник. В това нелеко приключение няма да сте сами. Осем персонажа ви очакват в определени кътчета на Нелв, но максимум двама от тях могат да се присъединят към вас, за да ви помагат и ви въвлекат в нещо като мини история (всеки си има свои собствени тревоги и цели в света). Те няма да бъдат директно контролирани, но както при повечето подобни заглавия, ще определяте поведението им като цяло – защитно, нападателно, неутрално, в готовност и т.н.... Спътникът ви може да бъде и екипиран и с предметите, които сте натрупали в инвентара си, така че имате възможност да го натъкмите така, както предпочитате. А неговата бойна ефективност до голяма степен зависи от отношенията помежду ви – колкото по-добри са те, толкова по-голяма заплаха за враговете ви ще представлявате двамата заедно.

Перфектна стилизация

Това, което ще отличи Silverfall от масата на пазара, ще бъде визуалиацията на целия свят. Макар и не изцяло cell-shaded (характерно за игри като Bad Day L.A. и XIII), чудовищата в света ще имат един изключително привлекателен анимационен облик.

Илюзията, че са илюстрации

се създава с помощта на тъмни контури из техните основни черти. Просто, но ефективно. Проблемът е, че на този етап геймката върви леко тромаво, а демото изглежда сравнително неоптимизирано като производителност. Надявам се във финалната версия авторите да поправят тези дразнежи.
Иначе без съмнение Silverfall е красива, а визията ѝ, макар и навяваща смътни спомени за World of WarCraft, определено пасва максимално на фентъзи сетинга, към който се е ориентирала.
Silverfall вече излезе в някои кътчета на Европа и бе оценена от повечето медии доста положително. На нас ни остава да почакаме да се появи и в англоезичните територии. А по план това би трябвало да стане в началото на март.
По всичко личи, че феновете на хек-енд-слеш RPG-тата ги очаква блажени месеци, при положение че много скоро ще се появи и експанжънът на Titan Quest, за който обаче ще си поговорим в рамките на друга статия, когато му дойде времето.

Защо чакането си заслужава?

- Още от същия зарибяващ Diablo геймплей
- Пълна свобода при развитие на героя
- Клишираният конфликт между добро и зло отстъпва на битката между природа и технология
- Уникална визия, с която никоя ролева игра досега не може да се похвали
- Над 150 същества и босове, създадени с богато въображение
- Вашите спътници могат да се превърнат във ваши верни приятели/приятелки или дори любовници
- Над 100 умения, достъпни за всеки клас с изключение на специфичните за всяка раса
- Над 30 часа геймплей, в който решенията ви имат значение

Жанр: **Стратегия**
Издател: **10tacle studios**
www.war-front.de
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Стефан Хаджиев

Фантастическо-исторически микс

War Front: Turning Point

По улиците на Англия

Пустинна буря

- Добри и силни герои
- Интересна история
- Добра графика и звук

графика
звук
геймплей

5.0

- Частично претрупан контрол
- Единиците са твърде специализирани
- В някои моменти изисква прекалено много мислене

По една или друга причина много неща в света на киното, игрите и литературата са дъвкани, предъвквани и докарани до статус на досада и отдавана видени чудеса. Новите идеи, които се появяват или са твърде концептуални и предизвикват ефект, последващ преяждане с боб и сини сливи, или са една идея посредствени и леко объркани. Един от основните похвати, които използват голяма група автори, е създаването на паралелни вселени, в които историята, науката или културата са се развили по малко по-различен начин. В настоящето поредният пример от гейминдустрията за жанра „какво щеше да стане, ако..." е War Front - Turning Point.
Както можете да се досетите от името, това е игра, посветена на баталии и невероятни обрати в историята. Това, което не си личи от името, е, че играта представлява стратегия в реално време, посветена на едно леко извратено развитие на Втората световна...

Них Шисен Каубой!

Според сценария на War Front първите няколко години на най-голямата месомелачка в човешката история съдържа две събития: Англия е окупирана, а Адолф Хитлер бива убит... Следват порция героични случки, в края на които американци, англичани и немци се изправят лице в лице със съветската армия. Положението е закучено, но това дава време на науката, благодарение на която на фронта излизат всевъзможни фантасмагорични технологии и машини (летящи пехотинци, командоси с екзоскелети, учудващо грозни подобия на хеликоптери, танкове и т.н.).

Игра в играта

Елементът, който е наистина нов забавен, е възможността човек да управлява пряко противотанковите или противосамолетните си укрепления. С натискане на съответната икона играчът се пренася на позицията на съответния стрелец. Пуцането е елементарно, а резултатите - забавни. Този детайл на War Front си заслужава да бъде видян поне от чисто "професионална" гледна точка.

Съдържание

Играта се състои от две кампании (немска и англосаксонска), възможност за създаване на собствени мисии, в които може да се застане и на страната на СССР и групова игра. Определянето на основния и най-приличен модел на джиткане е леко субективно. От една страна възможността за натриване на самочувствието на съседа Петран на виртуалния фронт не може да се сравни с почти нищо, но от друга, соловите кампании изглеждат много интересно, нивата са добре балансирани, а историята на паралелната вселена е вмъкната просто прекрасно.

Изобилие, Хаос и Тактика

Първоначално управлението на отделните елементи от стратегията изглежда прекалено натруфено. В някои отношения човек може да остане с впечатлението, че War Front предлага една идея в повече от необходимото. Деветдесет и девет процента от същината на строенето на сгради, армии и съответното им насочване е издържано в класически за подобен род произведения форми, но част от иконите и някои шорткъти са просто покъртителни. Туториалът не е от най-добрите в жанра, дава насоки и претупва основните елементи за около петшест минути.
При втори поглед и след няколко часа джиткане положението с контрола на отделните единици става малко по-прилично, ако не и напълно нормално.
Красотата, но в същото време и леко неприятната страна на геймката е, че това не е игра, в която могат да се създадат пет дузини хидралиски (все още най-любимата ми единица, която съм срещал из стратегиите), които да бъдат пуснати по диагонал на картата. Подобни тактики, приложени в War Front, водят до плачевни резултати. По един или друг начин наша милост е принудена да мисли и да си създава определени планове и похвати.

Солдати

Положението при единиците е силно изнервящо и прилича на промоционална кампания на диетична добавка: пищна, помпозна и напълно подвеждаща. В началото на кампаниите ситуацията изглежда обещаващо, но към края човек бива заринат от умопомрачително голямо количество пехотинци, танкове, самолети... каквото му душа поиска. На хартия всичко звучи страхотно, но на практика стратегията предлага тон почти изцяло тясно специализирани единици, които могат да подлудят всеки.
Най-големият минус на War Front е, че за разлика от много други стратегии средно силни или силни универсални бойни машинарии просто отсъстват. Зенитките са практически безполезни срещу пехота, танковете се взривяват при вида на самолет, а солдатите се влачат като група алкохолизирани анестезиолози. Частичното облекчение в този аспект на стратегията идва от няколкото предложени героя. Страните в геймката разполагат с по три от тези възвишени единици. Всяка от тях представлява човече със свои собствени способности и ужасяващо много кръв. Като изключим леко романтичните или злокобни ореоли, които витаят около тях, мога спокойно да кажа, че това са едни от най-силните и смислени подобни измишльотини, които съм виждал в стратегия. Правилното им използване може да донесе учудващо много ползи и може да облекчи редица ситуации.

Техническото изпълнение

War Front е много, ама много добра от техническа гледна точка. Графиката и звукът на стратегията са изпипани с голяма прецизност. Почти всеки малък елемент е обмислен и разкрасен - като се започне от простите картечари и се стигне до абсолютно прозаични детайли от пейзажа. Филмчетата, които са вмъкнати между отделните нива, са прилично дълги и интересни. Ако някои други части на геймката могат да оставят леко трънчив привкус, то аудиото и видеото замазват положението и определено вдигат класата.
За съжаление единственото и най-важно нещо, което поне за мен липсва в War Front, е своеобразния "Уа-а-ау" фактор. Стратегията е изпипана прилично, някои от вкараните в нея идеи са много добри, но в края на краищата след няколко дена джиткане нямах нуждата да заседна отново пред щайгата и да се впусна в поредната порция кървища. В някоя паралелна вселена, в която хемороидите, гастритът и Старкрафт не съществуват, War Front би била огромен хит, но в нашата част от континиума положението е малко по-различно. Определено играта ще намери голям брой почитатели, но се съмнявам, че ще достигне или дори доближи каквито и да е висини.

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:
До 10 компютъра – 3 игри
От 11 до 20 компютъра – 5 игри
От 21 до 50 компютъра – 10 игри
От 51 до 100 компютъра – 15 игри
Над 101 компютъра – 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД
GSM (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Paradox Interactive**
www.europauniversalis3.com/
Изисквания: **P 1.9 GHz, 412 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Не било лесно да си крал

Europa Universalis III

Често съм стоял над някоя историческа книга и съм си мислел: "Абе това испанците са много зле, имали са цяла Америка и са я изпуснали". Или пък: "Тия французи не можеха ли да се напънат още малко и да си запазят колониите в Индокитай!". Както често се оказва, на хартия всичко изглежда лесно. Изпращаш една армия тук, няколко бойни кораба там и готово! След сблъсъка ми с Europa Universalis III обаче разбрах в колко голяма заблуда съм се намирал. След няколко часа цъкане с език над всевъзможни проблеми направо ми стана жал за кралете и командирите от миналото. Е, почти. :)

Целият свят в краката ви

EU III представлява един гигантски симулатор на света отпреди няколко века. От вас ще се очаква да бъдете "водещия дух" на някоя нация и да я напътствате по сложните пътеки на войната и мира. Общо взето, това се иска от вас. Играта не ви поставя никакви цели или ограничения. Ако обаче мислите, че това едва ли е особено интересно, само почакайте да я стартирате и след известно време да установите, че слънцето вече е изгряло и отдавна сте закъснели за училище/работа.

Мащабите на играта са гигантски. Можете да седнете на трона на над 250 различни по големина, сила и важност кралства и републики – практически всички, съществували в света във времевия момент, на който се развива действието. Всичко това може да започне в произволна дата между 1453 (превземането на Константинопол от османските турци) и 1789 (когато е избухнала Френската революция). Авторите са се постарали да включат почти всяка промяна в политическата ситуация през този период – ако проследите картата дата по дата, ще видите как се сменят крале, издигат се и се срутват империи и цивилизации, започват и свършват войни и какво ли не. Смея да предположа, че играта успешно може да замести учебник по световна история. България, както се досещате, не присъства, защото конкретният исторически момент не е бил особено подходящ за изпращането на колонизаторски мисии в далечни земи.

Ще можете да развихрите администраторския си гений на картата на света, разделена на около 1700 зони – от Беринговото море до Японските острови, от заледените брегове на Исландия до нос Добра надежда. При това говорим за времето, когато светът е бил сравнително нов и неразкрит – само най-големите умове в дадената държава са имали идея какво точно има извън родния им град. Става въпрос за хиляди и хиляди километри свободни територии, които сякаш само чакат да бъдат завладени от вас. Ако ви стиска...

Духа на пионерите

Както вече отбелязахме, нямате определена цел. От вас зависи дали ще станете крал на Англия и ще потеглите към търговски завоевания в Индия, цар на Русия и ще тръгнете да громите туземци в степите на Сибир, владетел на някоя малка немска държава и ще опитате да си извоювате място в Европа, или пък султан, зарекъл се да насочва неверници към правата вяра. Отсега ви казвам обаче да забравите амбициите за световно господство и обединяване на цялата планета под вашето знаме.

Ако се опитате, само ще се убедите колко невъзможно е това и защо са се провалили всички завоеватели, зарекли се да направят същото. Нищо не пречи обаче да се съсредоточите в една област – например колонизирането на Америка.

Ако не ви се занимава с натъпкването на хора в кораби и пращането им на края на света, винаги можете да се опитате да си осигурите още "жизнено пространство" на собствения си континент. Имате контрол над всички инструменти на държавата: религия, икономика, дипломация, и естествено – армия. Достъпните избори и възможностите за преиграване са практически безкрайни.

По пътя на завоевателите

На пръв поглед може да ви се стори, че играта е походова, но всичко в нея се развива в реално време с възможност да паузирате, когато намерите за добре. Специално частта с войните е опростена до краен предел – създавате единици (разделени на три групи – пехота, конница и артилерия) и ги пра-

Графиката не е особено привлекателна, но не там е силата на играта

щате отвъд границата на някоя държава, която ви дразни с присъствието си. Оттам нататък самите битки се водят автоматично, с помощта на зарче, като компютъра изчислява всичко необходимо. Разбира се, това означава че отвъд размера на армията нямате почти никакъв контрол над бойното поле.

Положението с морските армади и обсадата на крепости е подобна. От вас се иска да посочите само най-основната стратегия. Ваша задача е и да изпращате военни контингенти в далечни земи, които да улеснят пристигането на евентуални колонисти.

Трябва да внимавате с местните – някои туземци са по-гостоприемни от други и вероятно няма да изваждат казаните и да се приготвят за празнична вечеря, веднага щом зърнат корабите ви на хоризонта, но никога не се знае.

Уви, ще ви се наложи да използвате някои доста мракобесни похвати – толерантността и съвместното съжителство не струват пукната пара, когато се опитвате да колонизирате нов континент. Днес ни звучи цинично, но в тази игра "единственият добър туземец е мъртвият туземец". Така е бил завладян Западът, приятели. Също така не мислете, че ще се справите с каквато и да е задача за кратко време – дори да започнете с някоя богата и силна държава, създаването на дори най-малката колония ще ви отнеме, буквално, години (игрови де).

Играта акуратно пресъздава политическото състояние на света по онова време

Освен това не можете токутака да нападате, когато си искате безпрепятствено. За започване на бойни действия ви трябва Casus Belli, тоест – повод за война. Някой ви е обидил, нападнал е приятел: да, но не е добре да започнете да се бие-те, само защото можете. Не че не може, но не изглежда добре в очите на обществото.

Тежестта на короната

Играта е страшно интересна и увлекателна, но за съжаление е пълна с недомислици и недоизпи-

пани моменти. Те не я правят по-малко стойностна, на все пак трябва да бъдат отбелязани.
На първо място, тя има дразнещото свойство едновременно да ви затрупва с информация, която не ви трябва, но да не ви казва нищо, когато нещо наистина значимо се случи. Ще се нагледате на съобщения за събития, случили се от другата страна на земното кълбо, които не ви засягат по никакъв начин, но никой няма да ви каже, че търговците ви са били изместени от най-важното средище на търговия и кралството ви обеднява прогресивно. Самата икономическа система е ужас – трудно се разбира как така имате все повече източници на доходи, а балансът приходи/разходи ви докарва все повече черни облаци над главата. Също така, като казах, че действията ви се извършват бавно, разбирайте, че стават БАВНО. Изпращането на мисионер от Европа до Северна Америка може да отнеме около 4000 дни, което дори не ми се смята колко години е. В реалността може и точно така да е било, но това все пак е игра, не е нормално да трябва да покръстваме индианци до 22-ри век. Именно заради това и заради още няколко фактора (висока цена, нисък шанс за успех) голяма част от инструментите в играта е най-добре да не се пипат – шпионите са скъпи и на практика безполезни, промяната на религията на дадена група е действие с твърде несигурно развитие с потенциално опасен изход и недостатъците му превъзхождат ползите, кралските бракове са сложени, колкото да ги има и т.н.
Не стига това, ами всичко виси на вашите рамене – тримата "съветници" които можете да наемете (повечето са известни личности, като Рене Декарт, сър Исак Нютон и др.) просто увеличават някои проценти и това е, а не ви дават никакви съвети. От вас се очаква да определяте националната политика (общи насоки, в които да развивате държавата), да променяте разни плъзгачи (от едната страна меркантилизъм – от другата свободна търговия, като вие решавате накъде да тръгнете), да назначавате генерали и какво ли не. Липсва и лесна ориентация по картата – mini-map-а показва географията, която така или иначе си я знаем, но не и политическото разпределение на териториите – я се опитайте да намерите всички колонии на Португалия, без да надничате в учебник...
Също така ми се струва, че основните ползи от колонизацията се губят някъде по трасето. Да, забавно е да запълваш празната територия със свои флагчета, но първо е много бавно (за да превърнете колонията в град, трябва да пратите поне 1000 заселници, а можете да транспортирате само по 100 наведнъж) и второ е нерентабилно. Къде е златото, заляло Испания и Португалия след завземането на южноамериканските империи? Няма го. В краткосрочен план е къде-къде по изгодно да се впуснете в завладяване на територии, които са някъде в обозримите околности от царството ви.
Не мога да пропусна и невъзможността да правите простотии, просто защото така искате. Ако искате да превърнете Франция в република или пък да обърнете Османската империя в християнството, най-вероятно няма да успеете. Повечето "нелогични" действия са невъзможни, а които не са, са крайно трудни за изпълнение. Това отнема част от фъна – все пак кой може да каже какво е възможно и какво – не?
EU III е отлична стратегия за любители на историята или обикновени грандомани като мен. Определено успя да ме закове пред екрана и мисля, че ще направи същото и с вас, ако преглътнете грозната ѝ (но все пак триизмерна) графика и сложността ѝ, или ако просто ѝ дадете шанс.

Идем с мир, носим ви цивилизация!

- Големи възможности за преиграване
- Много исторически достоверна
- Практически безкраен геймплей

графика
звук
геймплей

5.0

- Грозна графика
- Трудна навигация по картата
- Много недомислени функции

Постоянно ще изскачат разни съобщения, колкото да ви държат в напрежение

Работата е почасова, с основно работно място - вашият домашен компютър.
Няколко пъти в седмицата ще има срещи на екипа, които ще се провеждат в офиса на студиото.

Моля, изпращайте вашето CV и кратък текст - защо смятате, че сте подходящи да работите като гейм дизайнер, на адрес: career@mastheadstudios.com не по-късно от 31.03.2007г.

EARTH RISES AGAIN

Станете част от екипа

Masthead Studios търси да назначи Гейм дизайнери, които да се присъединят към екипа, разработващ българското MMORPG Earth Rises Again (ERA).

www.igrai-era.com

Спечели GeForce 7800GT и акаунт за затворения бета тест на ERA

Конкурс за най-добра история към Earth Rises Again

Втори ежегоден конкурс за най-добър разказ към разработваното в България MMORPG - Earth Rises Again

Тема на разказа: Животът След Пречистването
Място на действието: остров Ентера и/или град Сал Витас
За повече подробности посетете сайта на ERA: www.igrai-era.com или форумите на играта: http://forums.earthrisesagain.com

Срок за участие: 31.03.2007г.

MASTHEAD STUDIOS

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Cenega**
ufo-afterlight.com
Изисквания: **P 1 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Двете страни на монетата

UFO: Afterlight

Спомяте ли си онзи стар-прастар виц. Върви си едно такова, дългото с крушовидна кратуна, сиво на цвят, по голям нюйоркски булевард. Като види човек, го хваща за кратко за рамото и казва "Пъс-Пъс". Една мацка го спряла и попитала: "Ти си извънземно, нали?", то кимнало утвърдително с глава. "Много ми е интересно, как се размножавате вие извънземните", продължила мацката. Крушоглавият сладур я хванал за рамото и казал "Пъс-Пъс". Много тъп виц – т.е. добър е, ама стар и изтъркан. Също като тук разглежданата игра. UFO е легендарен франчайз, има го, откакто се помня, а това е много. Но в последните няколко години затъна - всеки следващ опит си носи After представката в заглавието и с това свършват добрите идеи. Сега нещата като че ли се пораздвижиха, но...

ТОП 3 на по-добри игри в жанра

1. Silent Storm
Nival още не се бяха заели с Heroes 5, когато я изстреляха и успяха да я заковат в челните редици. Втората световна беше все още актуална геймтема, стотиците оръжия, RPG елементите и много готиният левъл дизайн, захранван от все още актуален графичен и физичен енджин, ме заковаха за доста дълго пред монитора.

2. Fallout Tactics
Лебедовата песен на Fallout серията - доста по-екшън ориентирана и лесно смилаема от масите, набедена от хардкор феновете за боза. На мен си ми хареса.

3. Paradise Cracked
Играта, която ме зариби по жанра. Фантастичен дизайн и малко недоклатена movement система, но с всички нужни за жанра елементи - готина история и персонажи, много оръжия и бойни костюми.

За незапознатите

UFO е тактическа стратегия. Действието се развива в две сфери - стратегическа карта на планетата, и тактически мисии в походов режим. Играта е такава от първото си издание и нищо генерално не е променяно. Тоест би трябвало вече да е на върховото ниво в своето развитие. Обаче не е. Добрата игра не просто забавлява - тя кара и хора, които до момента не са и помирисвали дадения жанр, да се зарибят. Последните няколко издания на UFO обаче страдат от няколко много тежки проблеми: Предполага се, че на хората им миришат и чорапите на UFO и всяка следваща игра привлича само хардкор феновете на поредицата. Новаците ще се сблъскат с комплектността на системата и изчанчената форма на битки без грам помощна или допълнителна информация, а manual-ът е повече от скромен. В същото време геймплейната концепция се развива на базата на натрупването, а не на ошлайфането. Вместо да се преразгледа всеки един елемент на играта, като се изчистват негативните и се засилват позитивните - просто се добавят нови елементи или се перифразират стари, но по онзи пасивен начин, който реално не променя нищо. Общият резултат е затормозена от собствената си геймплейна механика игра, която от комплексност минава на моменти в нелогичност. Системата за придвижване например: реалновремевите и походовите елементи са така омешани, че старите фенове стоят и гледат в почуда, а новите изобщо не могат да разберат какво се случва и случва ли се нещо изобщо. Добавете и тромавата графична система, определено неоптимизирана, и объркването не мърда дори на старите кучета. Също като във Vampire: The Masquarade - една гениална идея е заринала под тонове дизайнерска изчанченост и шлака. Което е тъжно.

Сапунката продължава

50 години след последната война (UFO: Aftershock) конфликтът е свършил. Земята отново принадлежи на човеците и те могат спокойно да се върнат към нейното екологично съсипване. Слава богу, причиненият геноцид ни кара да се позамислим за туй-онуй, а Ретикуланските мъдреци подхвърлят малко технологии, знания и свежи идеи. Ражда се първата мисия за колонизация, а посоката е Марс (колко клиширано). Първата колония е факт, а самата планета е променена от червена пустиня в удобно за живот местенце. Естествено, когато човек задоволи първичните си нужди (храна, сън), се раждат вторични, тласкани от любопитството му (жени, гейминг) и започва да си вре носа навсякъде. И за да е клишето пълно и изсмукано от пръстите, хората попадат на останките на древна цивилизация. И айде пак - лоши неща с пипала там, където не би трябвало да има каквито и да е израстъци, припоз-

Extreme sports buggy

Двама са дружина

нават расата ни като основен обеден деликатес. Настават пълен хаос, пукотевици и т.н., падат цените на леките наркотични субстанции. Сформира се елитен взвод за разправа с извънземната капиталистическа сволоч, и а ти се превръщаш в техен командир.

Комплексна

Всъщност ако издържиш първите два часа и не се откажеш от играта, тя става достатъчно разбираема на ниво playable (но все още не и enjoyable). Макар и не с толкова много опции за структурно развитие на градовете (колониите), както в Total War серията, стратегическата част е доста комплексна. Ще се насочите в две основни посоки - технологии и финанси. В първата влиза производството и разработката на нови структури, оръжия и пинизи. Втората е свързана с изграждането на икономическа система, която да поддържа останалите ви дейности. Можете да трупате финанси по мирен и по военен път. Но създаването и експлоатацията на мини и търговски ресурси, макар и по-бавен, е по-сигурен вариант за финансови постъпления. Войните по принцип разебават търговските ви отношения и ако не наложите агресивен стил на игра, скоро печалбата ще се превърне в перманентна загуба. Едно от най-големите качества на играта е именно разработката на собствени оръжия. В повечето заглавия от жанра разчитате на това, което ви падне от враговете. В случая на базата на дипломатичните отношения и нивото си на технологично развитие ще можете да си измислите всичко - от подобрени пълнители за конвенционални земни карабини, до мащабни проекти за извънземни бойни костюми с тежки енергийни оръжия и суперспециални сгради. За целта ще имате нужда от специалисти, време и материали. И тъй като присъствието на всеки един от тези три елемента е пряко свързано с останалите два, ще трябва да сте силни на всички фронтове и внимателно да обмисляте ходовете си. В един момент обаче, тоновете действия, които трябва да предприемете, затормозват до такава степен геймплея, а десетките технологични ъпгрейдни размазват уникалността на всяко едно оръжие. Типичен пример как един плюс може да се обърне в минус. Но

истинската издънка

е в тактическата част. Рядко обръщам внимание на графиката, но този път не мога да не я спомена. Високите системни изисквания изобщо не оправдават постното текстуриране и дебилното анимиране на човечетата и врага. Явно някой си е казал - тя играта е походова, защо да си даваме зор да я оптимизираме. И говорейки за походовата част - обърквяща е, AI-то е на трагично ниво, особено когато става въпрос за автоматично паузиране, включва се в нелогични моменти или изобщо не реагира тогава, когато трябва, водейки от пълно обърквване към фрустрация в играещия. Освен новите персонажи и оръжия, не е пипнато почти нищо по самия начин на игра в сравнение с предишната част от поредицата.
Вижте, играта не е лоша, никак даже, но е прекалено ограничена за тесния кръг на истинските й фенове, които ще простят всеки неизпипан елемент. А можеше да е нещо много по-добро и зарибяващо и най-вече забавно за игра. Като фен на поредицата съм по-скоро разочарован.

Жанр:	**Ски симулация**
Издател:	**JoWood**
www.freakout-game.com	
Изисквания:	**P 1.3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2**
Мултиплейър:	**Да**

ON THE DVD

Орлин Широв

Когато пистите не вършат работа...

Freak Out – Extreme Freeride

Стандартният ски спорт винаги ме е озадачавал. Не че не мога да разбера къде е трънката в пускането по права линия и развиването на страшно високи скорости, но в един етап от моя живот осъзнах, че това не е "правилният начин" за каране на ски. Оказа се, че нормалните скиори трябва кротичко да карат на зиг-заг по иначе стръмната писта и лица като мен, прелитащи с 200 покрай тях, лесно могат да ги наранят.

От тогава зарязах ските

Просто не ми допадна идеята да правя завой след завой, съобразявайки се с останалите 100 човека, опитващи се да релаксират след тежка работна седмица. Други хора, също така отчаяни от средностатистическите скиори като мен, са решили друго и са избягали от пистите, но не са се сврели у дома на топло, а са си намерили перфектния начин за вдигане на адреналин. Фрийрайдът е стил в карането на ски, който се практикува само на диви места, където никой не е отъпквал писти, и където камънаците и опасностите дебнат зад всеки ъгъл (или по-скоро бор, защото по тези места няма много ъгли). Точно този стил ски, според мен, е доста по-интересен от стандартните слаломи и напоследък набира солидна популярност по света и у нас. Новата игра на JoWood Freak Out - Extreme Freeride пресъздава именно този спорт, като се оказва, че се справя доста успешно с нелеката задача. Напоследък сме виждали симулатори на скейт, на колело, на сноуборд, но такъв за екстремни ски някакси не се появяваше. За радост, неговите автори от ColdWood са се постарали да не се отдалечават много от популярната формула за изработка на игра, посветена на екстремни спортове, и Extreme Freeride изглежда доста интуитивно. В самото начало започвате с мъжки или женски персонаж, който в процес на играта задобрява. Интересното е, че сега можете да подобрявате и екипировката на вашия човек като му купувате нови ски, щеки, очила, шапки, якета, панталони и раници. Всички тези детайли, за съжаление, са само козметични и не влияят на карането ви. Единственото, което има значение, са показателите на персонажа. Въпреки това, цъкайки трикове из дивите планински местности, е хубаво да можете да се радвате на различни дрешки и спортни аксесоари. Основният замисъл на Extreme Freeride е подчинен на класическа схема - започвате на една планина и след като се справите с различни предизвикателства, продължавате напред. Мисиите са разделени на няколко типа - за скокове, такива за приплъзване, за събиране на разни неща и т.н.. След всяка успешно изпълнена задача (трик за 20000 от определено място например), ще получавате пари, с които, ако искате да ѝ се радвате,

Трик за точки

можете да купувате нова екипировка

В процес на игра ще отваряте и състезания за време или просто демонстрационни кръгове за реализиране на еднократен трик с определена стойност. Така при успешно изпълнение ще получавате достъп до нови терени и нови предизвикателства. Графиката на Freak Out - Extreme Freeride е точно такава, каквато трябва да бъде. Няма огромна публика, която да е направена от отделни полигони и да изстисква видеокартата ви, нито пък снегът отразява светлината по революционен начин, изискващ видео процесор от последно поколение. Всичко изглежда супер дори и на по-слаби машини и създава усещане за почти реално преживяване. Интерфейсът на играта е адски свеж и удобен, като през цялото време ще можете да се наслаждавате на разхождащия се наляво-надясно по екрана скелет, който ѝ свири на китара от ска, ѝ преминава на хеликоптер. Саундтракът в Extreme Freeride също трябва да бъде отбелязан с типичното за фрийстайл ски феновете пънкарско звучене. Песните са много свежи, като на мен любима ми стана тази, в която певецът обяснява на приятелката си, че отново иска да спи на дивана, защото тя хърка непоносимо. Оказва се, че в тази безснежна зима, Extreme Freeride е едно много свежо забавление, което е перфектно за неангажиращ гейминг по всяко време на деня. Разнообразните трикове, яките терени и възможността за мултиплейър (дори и на един компютър със сплитскрийн) я превръщат в игра, която поне аз дълго време няма да изтрия от компютъра си.

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Philips
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" LCD Benq
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Benq
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА

Жанр: **Танков симулатор**
Издател: **Zootfly/JoWood**
www.panzereliteaction.com
Изисквания: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS, Xbox**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Пясъци, дюни, море и секси танкове

Panzer Elite Action: Dunes of War

Нечовешки съм се радвал, радвам се и ще продължа да се радвам на симове, посветени на многотонни машини. Първо беше Mech Warrior серията (ах, комбинацийка от тежки АС, накачулени на Daishi или Atlas). След това Battlefield 1942 ме привлече именно с битката за Курск. Това са двете игри, които съм играл и са ме впечатлили най-много. Оттогава и мечтая за BF стил геймплей в Battle Tech света, но, уви, надеждите ми за момента остават напразни. Като прибавим към това и любовта ми към Втората световна, стигаме до ситуацията, в която няма шанс да излезе танков симулатор и просто да го пропусна...

Ок, нека за секундичка да спрем с голия ентусиазъм и да си кажем в очите тъжната истина: Това ще го играем, просто защото

Няма нищо друго

Panzer Elite Action серията е доста интересен маркетингов експеримент. Взима се една игра, разцепва се на две, за да не стане досадна на хората (събитията в Африка и в последните години на войната). В резултат на това се пръкват две нови заглавия - Dunes of War и Fields of Glory (виж предишния брой за нея). Използван е същият енджин, същата структура на мисиите и т.н. Но, като усещане и като геймплей, игрите са различни и единственото общо нещо между тях е, че караш танк. Това не е точно добър танков симулатор. Не, всъщност е добър, но по един архаичен начин. Малко като с делата за пропусната печалба - реално няма изтичане на финанси, а обвинението се върти около евентуалните приходи, които са щели да бъдат реализирани. Та от гледна точка на това какво можеше да представлява играта, на база на развитието в гейминдустрията през последната петилетка Panzer Elite Action серията смърди и то много. Но тъй като няма грам какво да съдвчем в замяна (ако си мислиш, че по отношение на игрите си нещо повече от консуматор, както и към повечето неща в живота си - дълбоко се лъжеш) - хапката ни се услажда.

Субективно

За разлика от Fields of Glory в Dunes of War геймплеят е много по-раздвижен. Отново всяка мисия е огромна и дори само преминаване от единия до другия край на картата отнема десетина минути. В същото време енджинът си зарежда останалата част от нивото много плавно и реално през цялото време действието тече, без да се накъсва. Което в случая се оказа особено важно. Това е Африка и е самото начало от войната. Не е Берлин или Сталинград, където се пипкаш на всеки сантиметър из заднените улички, защото ще се налепиш я на мина, я на скрито в пресечката противотанково оръдие. Да, има и градове, и каньони, но в повечето случаи ще се биете сред дюните между Тобрук и Газала. Танковете са в класове среден и лек, но за сметка на това са много повече. Най-вече болшинството опоненти не са фиксирани батареи, а други бойни машини и пехота. Не просто една или две групички - а цели миниатюрни армии. И ако мислиш, че човечетата не могат да навредят много на машината ти, то помисли пак след като видиш как възвишението, което стои между теб и летището, за превземане буквално почернее от униформи. И в момента, в който към Тигъра ти полети залп от петнадесетина реактивни снаряда, започваш да губиш увереността си в силата на предната броня.

Екшън

Командваш директно собствения си танк - немски или английски, в зависимост от кампанията, която си предпочел. Италиански няма. Радвам се, че има и други хора, споделящи мнението ми за какво точно стават жабарите и техниката им по време на Втората световна (жалко, че не са ги бомбардирали повече по време на операция Хъски). Заедно със своята машина контролираш и останалите 3 машини от отделението си. В някои от мисиите ще получавате подкрепления от други танкови и пехотни дивизии. В комбинация с високата численост на противници се заформя доста сносно меле, даващо реална представа за случвалото се там.

Геймдизайнерите са се потру-

Не всяка майка може да роди танкист

Ако тепърва ти предстои да решаваш какво ще правиш с бъдещето си и вдъхновен от милитаристичните филми и игри, се насочиш към професионалната армия, е хубаво да знаеш къде ще те разпределят. В случай че ти се гади от височини, забрави за парашутно-десантните войски и изпълнения в стил "Братя по оръжие". Подводница си имаме една (така че едва ли ще се вредиш), а самолетите ни (без учебните) правят по 20 часа на година във въздуха. Остават кашимерията и бронираните войски. Но от всяко дърво свирка не става. За да си танкист, преди всичко трябва да си нисък и да не страдаш от клаустрофобия. Летвата е 1.70 м и всеки дори с косъм над нея, не се класира.

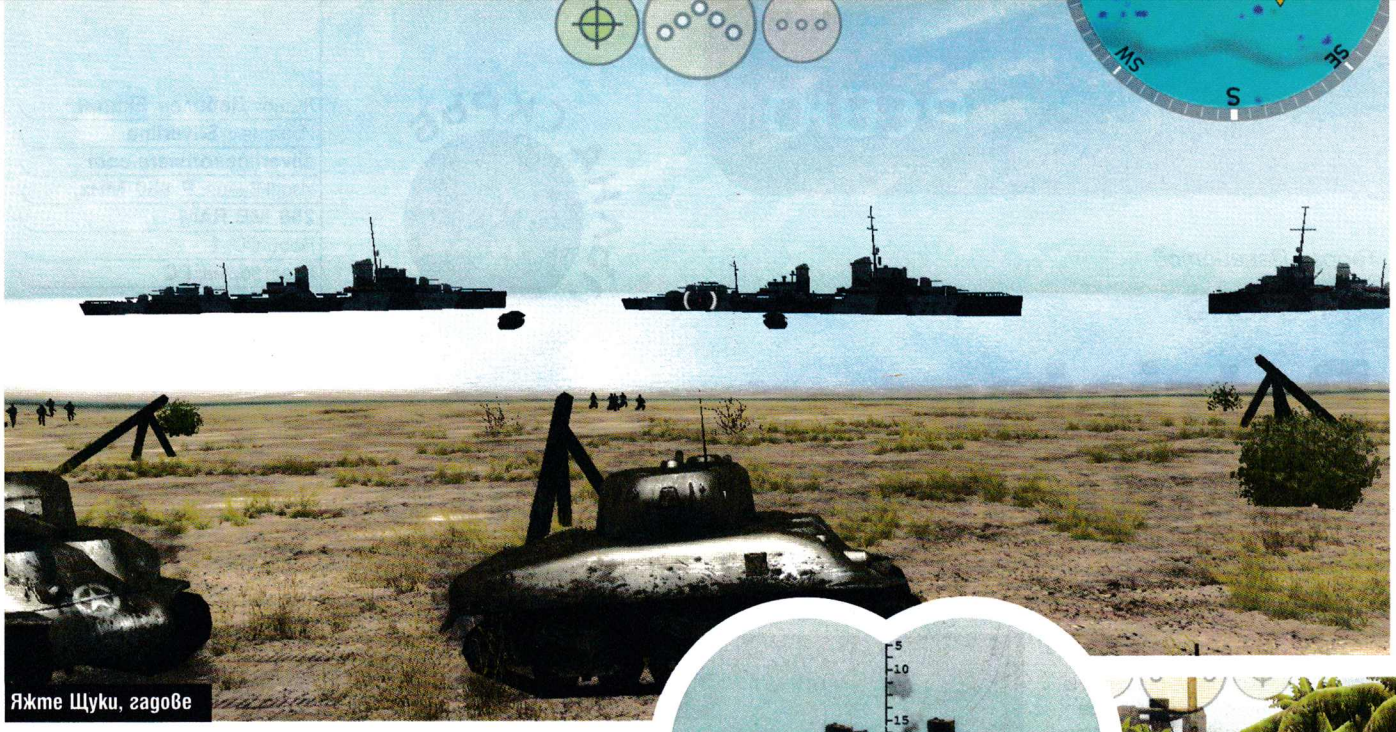
НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 2.1Mb / 280 KB
БЪЛГАРСКИ 20Mb / 2.5 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН
МЕЖДУНАРОДЕН 4Mb / 520KB
БЪЛГАРСКИ 32Mb / 4MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА 40.00лв.

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

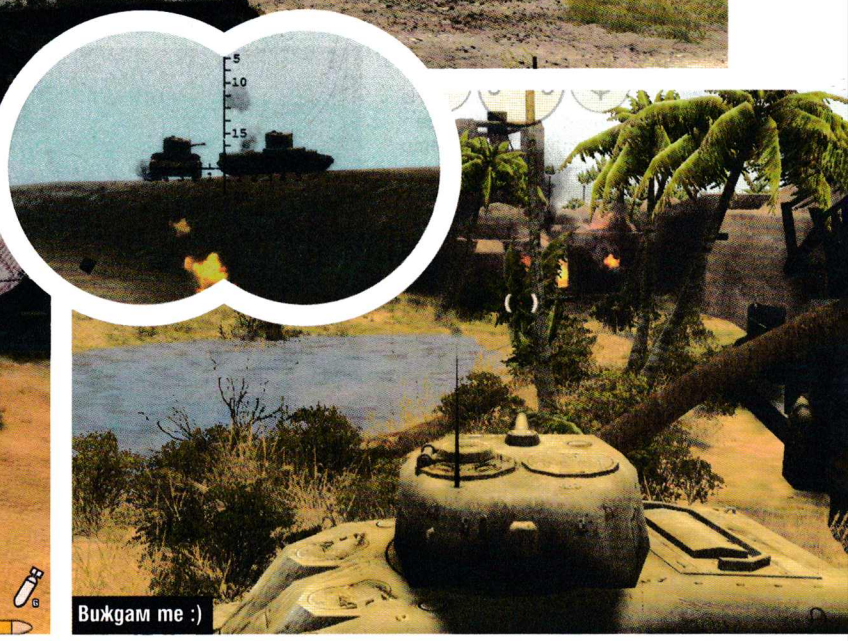
Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000



Яжте Щуки, гадове

Я се стройте за инспекция, бе, маскари



Виждам те :)

дили и са направили мисиите доста интересни. По средата на разузнавателен маршрут например налитате на конвой, и докато сте се захласнали в гоненето на целите, в гръб излизат подкрепленията на лошите. Следва контраатака на вашата авиация и т.н. Постоянно нещо се случва и има съвсем малки моменти на отдих до поредното депо за поправки и презареждане. Базите за ремонт са разпръснати навсякъде и с добро желание можете да си скапете удоволствието от играта, използвайки ги.

Има два начина да изиграете Panzer Elite Action: Dunes of War. Първият вариант е на средно ниво на трудност и предпазливо, при което играта вероятно ще ви е досадна. Или пък на високо ниво и бързо - в стила на истинските германски тактици - всичко от воле, преди противника да се осъзнае. Във втория случай имат значение зоните за поражение по танковете, както и вашата позиция спрямо тях, освен това се качва нивото на реализма. Последното пък е доста странно. От една страна имаме перфектната визуализация на реалните танкове - почвайки с невероятния им изглед и точното количество амуниции за оръдието за дадения модел. От друга този брутален педантизъм е смазан от неподвижните вериги в графиката и тоталната отебателност за пробивната сила на снарядите на Тигъра например. Последният по неизвестни причини си нямаше купол при мен, само шаси и сянка на купола - поне все пак стреляше.

Черешката

От любов към спорта винаги цъквам на бутона Multyplayer, независимо от рилийза на играта. С удоволствие забелязах, че в случая копието, купено от магазина на Reloaded, тръгна. В мулти имате избор между три танка - лек, среден и тежък. Играе се Capture the flags. За момента леките танкове имат тотално превъзходство заради възможността да викат самолетни удари през 3 минути, а средните и тежките с опциите да мятат мини и амуниции се разцъкват за по рунд, колкото да се види какво е.

Ако случите на сървър без лаг (независимо на връзката ви), заниманието е зарибяващо за 1-2 уикенда.

За да бъда максимално честен с вас, трябва да си призная, че играта я поех веднага след Blitzkrieg. Ситуацията, в която до момент си ръководил десетина танка и след това се прехвърляш в кокпита на такъв, плюс фенщината от моя страна, са преките отговорници за високите оценки. Многото модели бронирани машини и лесният за усвояване геймплей също е плюс. Ако BF франчайзът се беше разширил и освен божественото си мулти имаха добре структурираните мисии на Panzer Elite и кинематографичността на Battlestation Midway, щях да съм един много по-щастлив геймър точно сега. Но докато това се случи (не е задължително играта да носи името Battlefield), ще се задоволяваме с каквото можем.

- Един от малкото танк симове...
- Безплатно мулти...
- Вкарва те в джаза за 2 минути...

графика
звук
геймплей

4.5

- щеше да е адски тъпа игра, ако не беше
- с гаден нет код, правещ пинга невъзможен
- и ако не си маниак по темата, те изкарва пак за толкова

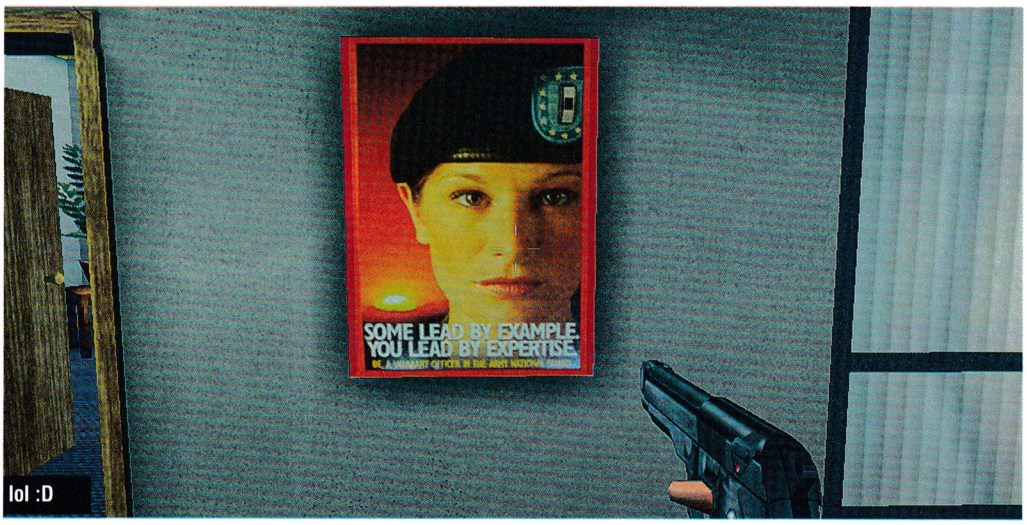
Жанр:	**Дебилен Екшън**
Издател:	**Silverline**
silverlinesoftware.com	
Изисквания:	**P 850 MHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

Terro-rerro

Patriots: A Nation Under Fire

Бърз инстал, бърз клик, бърз старт. На никой не му пука за такива шукаритети като лого на производител, а интро филмчетата са неща, които се случват в други игри... Но най-дебилното нещо, което ме разплака от умиление, идва с натискането на бутончето Exit. Явно пичовете, работили по заглавието, са били достатъчно реалистично настроени по повод качеството на своето творение и Credits-те се появяват при първото напускане на играта – едва ли някой си е мечтал, че ще се намери балък, който да я изиграе до края.



lol :D

"Айш, вашта розичка ще намаргариткам!"

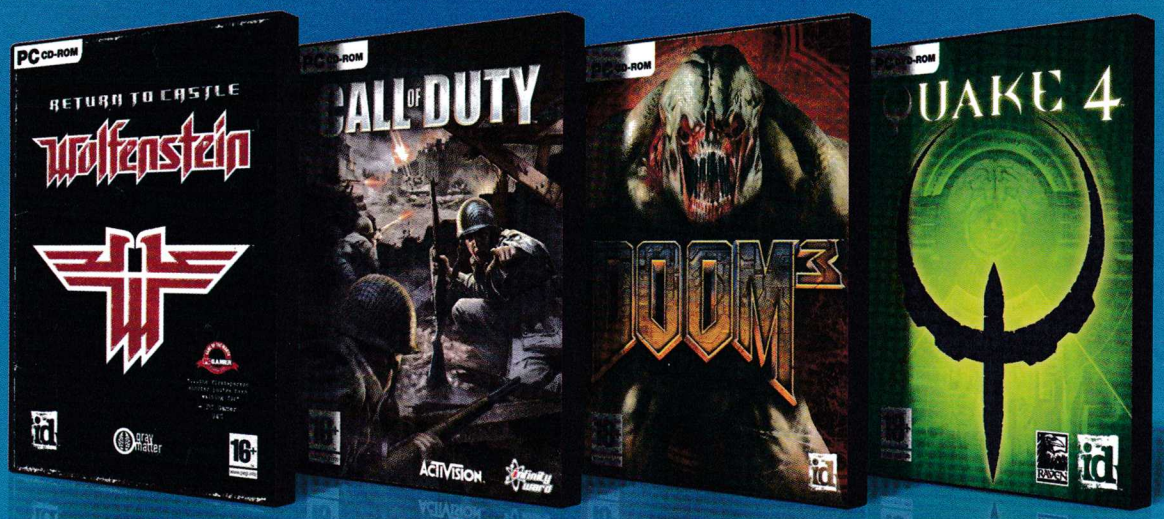
Бе играта си ме напълни откровено, такова безумие от прословутия Супер Х*й не бях играл. Просто е нереално да има такива неща, че то CS модове има с по-добро качество. Но айде сега – всеки може да си хейтва, номерът е да го правиш с пиниз, а не просто да си дуднеш. То за наште авторски душици и без това бронебойни куршуми все още няма открити...
"Де го буташ, там се вкарва, ама важното е да не боли – за т'ва носи си вазелин", така би ти казал сержант Гръцмул, ако бе жив и днес. Но не е – в деня на атаката срещу поделението се беше натъпкал с овесена каша и го хвана такава диария, че се омаза при първия взрив. В паниката, докато останалите пуцахме по майните с фуражките, той се шматкаше напред-назад из караулното с увесени до колените панталони и крещеше "Хъртишкъ-ъ, дайте ми хъртишкъ-ъ-ъ, вашта верица поганска!". Така и никой не обърна внимание, когато се спъна и заби нос в компютъра. Сега вече втора седмица не е сред нас.. но пък си вдигна паладина орк до 40-то ниво. Та нападнаха ни де, лошите – някакви сепаратисти, терористи, озеленители, хомофоби, реформисти и хора с повече от основно образование – лошкави с други думи. О, да, и всичко е едно такова блърнато, та чак реже от яснота. Най-гадното е, че покрай всички тези телесни чаркове, минаващи през стени, се размива границата между това жив ли си или не си. Пътьом пуцаме по някакви неща с арсенал от CS, по коридори – нелеп опит да се копират тези в CS, и стреляме ли стреляме по терористи. Които уви, са тъпи, но пък гърмят на месо, без да пропускат. Животът е гадост! А яйчният крем е балсам за душата, когато свърши кремът за бръснене. Защото, когато... оп, отнесохме се в простотиите.

Стегнааааацио!

А така солджър. Зад кретенското име, поставено с цел да се привлекат повече клиенти, стои игра, която може да се използва като учебник по какво не трябва да се прави в шутър. Адмирирам смелостта на издателите, кръстили мижавата си фирмичка 4D Rulers, да се подпишат във финалните надписи. Пълната липса на идейност и геймплеен модел те преследва от самото начало, а за такива неща като удоволствие, интерес и други фрази, които сме свикнали да асоциираме с гейминдустрията, може да се забрави. Всичко намирисва брутално много на нещо, направено от хлапета, вдигнали се под лозунга "Айде да си направим игра, щото сме много можещи". И дано всеки wannabe геймдизайнер я види, за да си спести срама, докато е рано. Да, CS все още се цикли и това за мен е феномен, който продължава да ме изумява... но CS е CS, защото е CS (той е това, което е, защото е това, което е – така по-разбираемо ли звучи). Дори много по-професионално направените му клонинги рядко прескачат летвата на критиката, какво остава пък за това недоразумение, наречено Patriots: A Nation Under Fire. И все пак – ако предположим, че някой е гушнал свежа пачка, за да създаде геймката по държавен проект за US армията, съм склонен да простя всичко. Та дори катерушките пред блока в такъв случай минават за качествен тренажор.
P.S. Обичам да пиша за смотани игри, но това вече и на мен ми дойде в повече.

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ

FPS LEGENDS VOLUME 1



ЛЕГЕНДИТЕ НА FPS ЖАНРА
СЪБРАНИ В ЕДНА НЕВЕРОЯТНА КОМПИЛАЦИЯ

Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty,
Call of Duty: United Offensive,
Doom 3, Quake 4

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 • УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 •МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 7174
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816 • MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 •CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 2, ТЕЛ. (02) 964 31 03
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 • ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 • **ПЛОВДИВ** УЛ. "ЗАГРЕБ" 2 (КВ. КАПАНА , ЗАД ЦЕНТРАЛНИ ХАЛИ), ТЕЛ. (032) 260 400
БУРГАС УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117

WWW.PULSAR.BG

Жанр: приключение, ужаси
Издател: Capcom / UbiSoft
www.capcom.com/re4
Изисквания: P 1 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video
Брой DVD: 1
Платформа: PC, PS2, GameCube
Мултиплейър: Не

Лили Стоилова

Страхът има много лица.
Но готови ли сте да видите всичките?

Resident Evil 4

Усетихте ли как сърцето ви прескача? Това е добър знак... Още не е спряло.>:-) И дано издържи дълго. Дано не се поддаде на стремежа си да спре, за да ви спаси от ужаса. Дано умът победи, защото той няма да ви остави на мира, докато не разгадае

мрачната приказка

в която сте въвлечени.
Вие сте Leon Kennedy. В началото на кариерата си работите по случая в Racoon City. Там властва вирус, който трансформира населението в зомбита. Накрая всичко бива заличено от лицето на земята, а вие сте сред малкото оцелели. Днес, шест години по-късно, ви е възложена нова мисия. Животът на дъщерята на президента е във ваши ръце. Ашли се намира някъде в отдалечено европейско село... Историята се разгръща постепенно по време на самата игра с постоянно развиваща се интензивност. Пристигайки в селото, вие не знаете много. Тук сте с двама полицаи, които не страдат от желание да са ви много полезни. Затънтената провинция е загърната в тежка мъгла. Тук-таме са нахвърляни дребни бараки, а дърветата сякаш скърцат със зъби. А местните... местните не говорят много. Движени от необуздана сила, която сякаш ги управлява, те разкъсват човешката плът с вили и секири. Телата им сякаш не са техни. И кой ли е кукловодът?
Признавам си, че не се трогвам от този жанр игри много често и за моя собствена изненада тази игра ме удиви. Resident Evil 4 (разпространявана още под името Biohazard) е разработвана от японско студио и

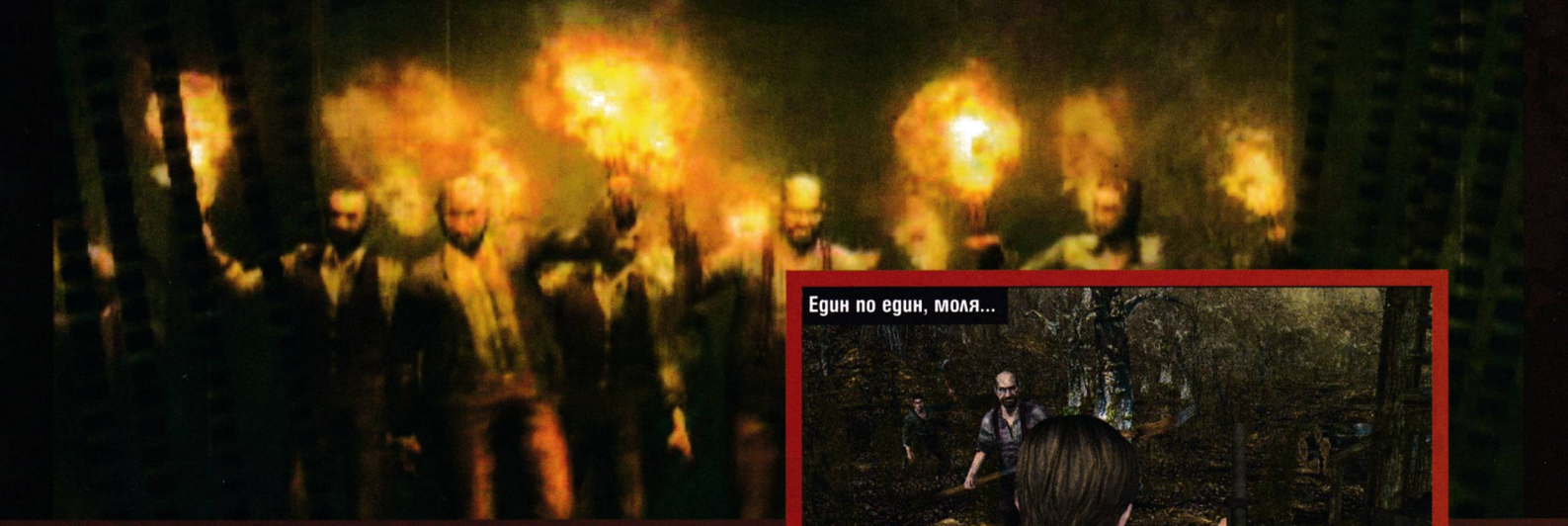
излиза на пазара още преди две години

за конзоли и става голям хит сред феновете на поредицата. Едва днес тя най-после беше представена и в своя PC вариант. Поговорките са клишета, но тук с пълна сила важи правилото: „По-добре късно, отколкото никога". Моментът наистина беше назрял, ако издателите бяха се забавили още малко, струва ми се, играта съвсем нямаше да изглежда толкова добра, защото откритие отпреди две години трудно може да защити идеите си в наши дни.
И все пак въпреки изминалото време играта ме изуми. Историята е завладяваща. Срещате се със свои стари познати и с нови образи. Преплитат се мотивите на различните страни. Много често дори си задавах въпроса на чия страна е даден персонаж. Това е един свят, в който наистина с много резерви давах доверието си на когото и да било. Преплитат се и мотиви, водещи началото си далеч в историята на поредицата. Ще се срещнете с мистериозната Ада, която ту ви помага, защото ви познава отдавна и сякаш дори има романтични чувства към вас, ту изчезва безследно, доказвайки, че интересът е единствената ѝ движеща сила. Друг енигматичен образ е също на човек с гарванови коси и сапфирени очи... Но ще оставя на вас сами да ги разгадаете.
А междувременно внимавайте, може би в съзнанието ви ще се прокрадне дори въпросът дали вие бихте изменили на каузата си...

You can run...

Приключението ви е изпълнено с динамика, но не вие определяте темпото. Наистина усещате, че сте плячка, и опонентите ви използват всички възможни похвати, за да ви изкарат ангелите. Някои се прокрадват като сенки, така че дори не разбирате, че са готови да ви разпорят и едно дихание ви дели от смъртта. Случи ми се например съвсем случайно да се обърна и да видя само в съзнанието си какво щеше да последва, ако случайността не беше ме спасила. Други твари предпочитат да изкарат акъла ви фронтално, с шумно нападение. Те чупят всичко по пътя си, за да ви достигнат, като будят у вас животинското.
Вроденото желание да се скрие, да побегнете. Понякога страхът идва с многочислеността на съществата. Задава се цяла група изроди и вие ги виждате. Стреляте по тях, но някои успяват да се домогнат до вас. Постепенно като лешояди всички ви заобикалят, а вие панически се въртите и стреляте на посоки, за да се измъкнете от тази смъртоносна прегръдка.
А грозотиите, които ви се нахвърлят, имат всякакви форми и размери. Границата наистина е само въображението на художниците. Не ми се иска да изпадам в детайли, защото част от удо-

След превъртане на играта има и екстри



Един по един, моля...

волствието е именно в изненадата, но ще спомена, че ще видите подобни на тъмни монаси същества, гиганти, чудовища с лице на огре и други неприятни създания. А преимуществата на всеки образ са изтъкнати перфектно. Един е плашещ, защото е дребен, докачлив, налудничав, има нещо детско, ала напълно покварено у него. Други са великани и се издигат като канара пред вас, а куршумите сякаш просто потъват в телата им и не ги нараняват.
Честно казано, много положителен според мен е фактът, че тук няма да срещнете зомбита. Идеята започваше да се изтърква. Местата, които ще посетите също са разнообразни – замъци, подземни пещери, езера и лаборатории...
От време на време сякаш от нищото ще се появява и търговецът. Интересно е как дори някой, който не е съвсем пряк участник в основната сюжетна линия, носи характер. Присъствието му обаче е оправдано с това, че ви продава оръжия и ъпгрейди.

...But you cannot hide. Face it...

Допадна ми и системата на управление. Тя е доста проста. Имате стандартните посоки на придвижване и един екшън бутон. С него стреляте, но и извършвате най-различни действия, провокирани от ситуацията. Например спринтирате или скачате от висока сграда, отваряте врати. Когато стреляте по противниците, има значение къде ги уцелвате. В началните нива е по-добре да стреляте в главата. Това всъщност зависи от типа враг. На моменти обаче е за предпочитане да целите капачките на коленете им. Така ограничавате броя на тези, които ще достигнат до вас.
В тази част на играта има нов тип запаметяваща система. Трябва да намерите пишеща машина и там правите save. Разположени са сравнително близо, а ако случайно умрете, без да сте се възползвали от тях, играта автоматично ви връща в най-близката позиция.
Приятен е фактът, че нагорещената обстановка е разведрена с някои наистина духовити коментари на героите по време на анимациите.
Играта е разделена на пет глави като предлага повече от 20 часа игрово време, а след превъртането ѝ имате достъп и до различни малки екстри като мини-игрите.
Resident Evil 4 има перфектното озвучаване и ако сте готови да изслушате тази симфония от гъгнещи звуци, скърцане и полъх на студен въздух, въпреки малко ниската разделителна способност и да се насладите на все пак нелошата графика, не се бавете. Промъкнете се до най- близкия магазин и се надявайте да успеете невредим да се приберете с новата си придобивка у дома.

+
- Перфектна атмосфера
- Запомнящи се типажи и история
- Красива визуална стилистика
- За кратко дори можете да поиграете и с други герои

графика
звук
геймплей

6.0

–
- Типажи, които ще ви навестяват и дълго след превъртането на играта >:-)
- Прекалено дългото чакане на заглавието за PC
- Ниска разделителна способност

uroci.net

Corel Draw
HTML
Microsoft Excel
Microsoft PowerPoint
CSS
PHP
Flash
Photoshop
Gimp
DreamWeaver
Microsoft Word

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ

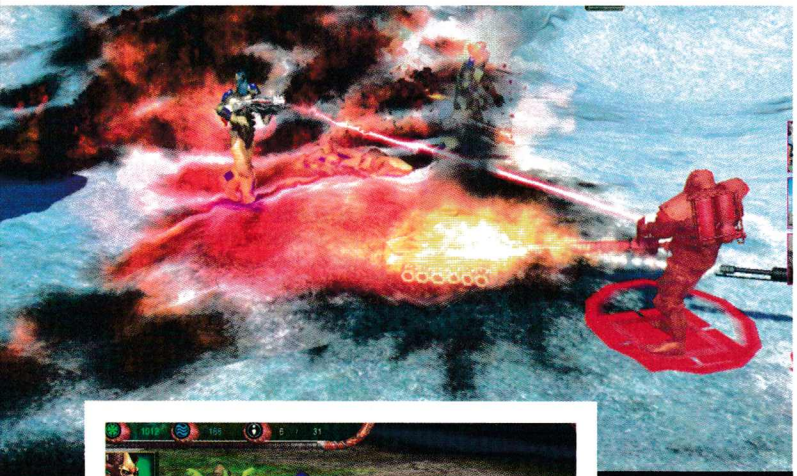
Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с: Word, PowerPoint, Excel, Corel, Photoshop, DreamWeaver, Flash, PHP, CSS, HTML, MySQL и др.

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Codemasters**
www.codemasters.co.uk	
Изисквания:	**P 2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Асен Георгиев

И малкото камъче е способно да обърне каручката

Maelstrom: The Battle for Earth Begins



Огнена струя срещу изпепеляващ лазерен лъч

В разгара на битката

Като верен и дългогодишен фен на стратегическия жанр с вълнение и голяма доза любопитство инсталирах Maelstrom и започнах да се разхождам из менютата й. Информацията, която имах за тази футуристична реалновремева стратегия, създадена от KDV Games, беше изцяло положителна и нямах търпение да видя как руснаците, които преди години не успяха да пробият достатъчно убедително на геймпазара с тяхното заглавие Perimeter, сега ще поправят първия си пропуск. Близо седмица по-късно, след като прекарах значително време в компанията на играта, съм отново пред компютърния екран и трябва да споделя с вас впечатленията си. И колкото и да ми се иска да похваля KDV Games за техните усилия, няма да го направя, защото Maelstrom, въпреки целия потенциал, е игра, която лично за мен не преминава летвата на запомнящите се заглавия.

Историята на едно разочарование

Държа да подчертая, че като цяло геймката е пленителна, интересна, красива и дори мисля скоро да не я деинсталирам. И все пак има някои неща в нея, които изключително много ме издразниха. Първият и най-сериозен упрек към програмистите от KDV Games е свързан със соловата кампания. Тя се развива постепенно, следва интересна сюжетна линия като разкрива сблъсъка между трите враждуващи фракции в света на Maelstrom. Предизвикателствата са стандартни, дори след първите пет-шест задачи, които изпълних, бях останал с положително впечатление... Но! Тогава се случи нещо, което промени мнението ми. Мисията беше шеста или седма, след отблъскването на няколко вражески атаки започна ингейм филмче. Запретнах ръкави, отпих глътка кафе и загледах с интерес. Това, което се случваше на екрана, си струваше вниманието ми, но скоро наближи краят му. Стана тъмно, хванах мишката и се приготвих за поредната доза свеж геймплей. Играта започна и... секунда след това

+
- Поглед през очите на героите
- Страхотна графика
- Добър мултиплейър (срещу хора)

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Понякога неадекватно поведение на единиците
- Умиращи по време на филмчетата герои
- Слаб изкуствен интелект

героите ми измряха! Ха, викам си аз, к'во стана? Може би случайност. Нещо съм ги сложил на кофти място. Стартирам нивото отначало, стигам до същия момент, филмчето минава – започвам игра и хоп – след три секунди героите ми пак са мъртви. На третото преиграване успях да ги скрия от коварната ситуация и някак си оцеляха. Реших, че проблемът не е толкова сериозен и продължих напред, но какво се случи след това? Може би час по-късно се натъкнах на поредната коварна ингейм анимация, но този път още преди тя да е свършила, някакви пишлемета дойдоха и убиха героя ми, което, както се сещате, довежда до преповтаряне на цялата мисия. Тогава вече тотално откачих. Това възможно ли е!? Основните ти персонажи да измират като пилци по време на глупави към сцени?! Останалите ми упреци към футуристичната стратегия са по-скоро дребни – на моменти неадекватно поведение на единиците, изразено основно в подбирането на правилния път, по който трябва да стигнат до дадена позиция; не особено високо ниво на изкуствения интелект на компютърните противници в мултиплейър и т.н. Това са основните ми забележки. И като изключим смехотворното измиране на ключови за сюжета единици по време на ингейм филмчета, мисля че другите кусури не са чак толкова дразнещи и дори може би няма да бъдат забелязани от някои хора. А за тези, които очакват оценка в прав текст – играта си я бива, ако сте любители на класически, футуристични, реалновремеви стратегии – вероятно ще ви допадне. И въпреки недостатъците си заслужава да се разнообразите в компанията на Maelstrom.

The Maelstrom

Първите десетилетия на 21-ви век. Човечеството се развива с мощни темпове. Всички сфери на познанието се усъвършенстват с всеки ден. Учените са открили нови начини за удължаване на човешкия живот. Хората вече не се боят от смъртта, природата не е така страшна и жестока. Успоредно с това се развиват и военните технологии, които са и в основата на гигантския подем. Идва и моментът, в който хората се хвърлят в битка помежду си. Природата от своя страна отвръща на неблагодарните си деца за тяхното безумие и ги наказва, стоварвайки върху тях различни бедствия. Земята е преобразена завинаги, жертвите са милиони, дори милиарди. Малцината оцелели се разделят на два лагера. Те, вместо да изградят света наново, се впускат в кървава разправа за управлението на обезобразеното парче камък, носещо името Земя. Този тежък период бил наречен The Maelstrom. И когато изходът от сблъсъка на двете фракции наближил, на бойната арена се появил трети играч.

Враждуващите фракции

Remnants е групировка, съставена от обикновени граждани, оцелели след апокалиптичните събития - военни, лекари и други. Хора, които искат да се преборят за едно по-добро бъдеще. Техен водач е американският солджър Джеймс Бюканън, който заедно с неговите помощници Маркус О'Нийл и Саша Антовнова смята да се противопоставя на кибернетичните изчадия от Ascension и извънземните мекотели Hai-Genti.

Ascension е фракция, създадена въз основа на световната мегакорпорация, известна като Ascension Industries. Неин ръководител е гениям-милиардер Арлан Кан, който има собствена визия за развитието на планетата. Към организацията му са привлечени най-добрите учени от цял свят, които спомагат за модерния ѝ облик. Военните единици, с които Кан се противопоставя на своите опоненти, са изключително мобилни и ефективни. По отношение на техническо развитие това определено е най-просперираща фракция.

Инвазията на извънземната раса, наричаща се **Hai-Genti**, е продиктувана от жаждата за живот. Слузестите твари трябва на всяка цена да открият нова планета, на която да се заселят. Характерни за този биологичен вид са мощните единици и възможността за използване на някои природни стихии в своя полза. "Децата" на Hai-Genti се раждат от яйца, сградите могат да еволюират многократно, а водата е жизненоважна за съществуването им.

СОФИЯ
Магазин "Placebo"
ул. Шишман 51
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center,
бул. Арсеналски N2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Napa`s GraffStore & Galery
ул.Цар Иван Асен II 57
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
Търговски център "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Магазин "Мултидиск"
бул. Мадрид 5
Магазин за мобилни аксесоари "Текарт"
ул. Виктор Павлов
(Алея на услугите)
до метростанция Вардар

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ
ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.
ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.
www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Eidos**
www.battlestations.net	
Изисквания:	**P2 GHz, 512MB RAM, 128MB Video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, Xbox 360**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Добре дошъл във флота!

Battlestations Midway

Да си във флота, винаги е било далавера. Моренце, мацки, обикаляш света. Е, има и леката опасност да завършиш пътя си под формата на желеобразни парченца, плуващи в стоманен ковчег, но пък какво е животът без рискове. Постепенно обаче ролята на флота се промени. С навлизането на самолетите и подводниците, концепцията за огромни плаващи оръжейни платформи съвсем увехна след Втората световна война. Може би нападението над Пърл Харбър бе точката на пречупване. Тогава с действията си японците направиха две неща. Натириха американците в първата от много безумни войни и промениха тотално разбиранията за военно дело, смазвайки с "хартиени" (виж карето) самолети за неколкостотин хиляди долара кораби, струващи милиони.
Eidos Hungary са решили да захапят точно тази тема. Но вместо да издадат серия от недоклатени аркадни симулатори, те обединяват всичките си добри идеи в едно заглавие. Резултатът е геймплейна перличка, един адски добре изпипан продукт.

Дайте пуканки

Силно впечатление прави големината на играта. За радост, 6-те ѝ гигабайта са натъпкани до козирката с филмчета към нея. Геймплеят е следният - филмче, получаваш ъбджектив, изпълняваш го за 5-10 минути, още едно филмче, кратък loading, филмче, ъбджектив и т.н. Legacy of Kain игрите станаха това, което са, именно заради жестоката си история, която те приковаваше - същото е използвано и тук. Самите филмчета са много добре направени и не се свеждат само до лицата на главните герои, обменящи хитри реплики помежду си. Общият ефект е силно ниво на кинематографичност. Ти нито играеш игра, нито гледаш филм - истината е някъде по средата и усещането е много добро. По повод сюжета: той се изчерпва със заглавието - схватките над остров Midway и Iwo Jima са решаващи за цялата битка за Пасифика. С други думи - американски срещу японски флот, янки срещу жълти, Corsair срещу Zero.

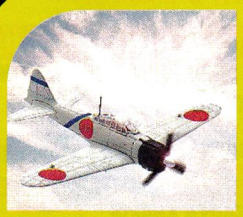
По вода

В играта имаш възможност да подкараш всичко на, над и под нивото на водата. Започваш с катерче, по-късно се прехвърляш на патрулна лодка, кръстосвач и т.н., докато стигнеш до линейните крайцери. От време на време разцъкваш и с подводници. Играта е сюжетно ориентирана, така че ако според сценария си капитан на подводница, нямаш достъп до останалите машини. Но това е само в началото и в специализираните мисии трябва да поемеш командването над определена част от флота. По-късно пък има моменти, в които ти се предоставя пълен контрол на корабите под твое командване. Тук ще откриеш и елемента на стратегия в реално време. Можеш да заебеш аркадната част, да си отвориш картата и да раздаваш заповеди. Но и нищо не ти пречи, след като го направиш, да поемеш контрола над подводницата и да идеш на лов. Тъй като повечето имат цифра "бойни станции", ти имаш контрол само над 1 от тях. Возиш се в крайцер, например. Имаш ПВО установка, далекобойни оръдия, подводни бомби и торпеда. Ти си цъкаш с торпедата. В момента, в който се появи самолет, стрелците на ПВО-тата автоматично го прихващат. Ако пък смениш на тях, артилерията ще продължи да стреля по най-близките цели и то със завидна точност. Това обаче е нож с две остриета. От една страна ИИ-то е толкова добро и адекватно, че дори и в големи мелета знаеш, че можеш да се концентрираш върху това, което те кефи и ти се удава, без да те е грижа за останалите. От друга - ако просто се облегнеш назад, нещата пак ще се случат в правилната посока и без твоята пряка намеса. В много игри ти си този, който изнася всички проблеми на гърба си, но в реалността един самолет не може да обърне войната. Точно така е и тук. Ще можеш безметежно да цъкаш за кеф, но я няма трупката на всемогъществото.

Лити-и, лити-и, лити-и-и, де-е-етски спо-о-омен...

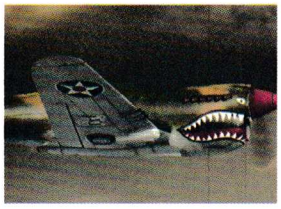
След като изстреляш самолетите от палубата и им цъкнеш кой, какво и как да ходят да тормозят, само с едно натискане на клавиш можеш да ско-

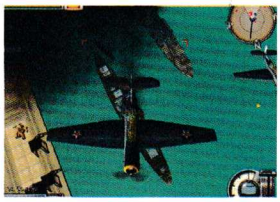
A6M "Zero"

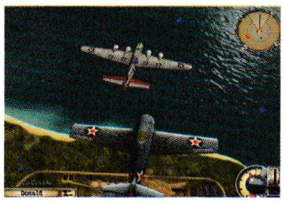


Разработка на Мицубиши. В началото на войната това е най-добрият самолет изобщо. Революционно лека конструкция и силно въоръжение, изключително предназначен за атаки, с пълно отсъствие на бронирани панели по корпуса. Което се оказва и ахилесовата му пета след появата на по-бързите американски Hellcat и P38. Символ на японската авиация и атаката над Пърл Харбър. Оригиналното му име е Rei-sen или Zero-sen.

Дебелака ще го поеме голям







чиш в кабинката на някой от тях. Количеството хвърчила е съвсем доволно и обхваща всички модели, използвани през войната, че и някои по-екзотични, които не си спомням да съм виждал в аркейд сим. Имате изтребители, тежки и гмуркащи се бомбардировачи. Всеки един от тях, както и сами се досещате, е добър в едно и зле в друго. Но не това е важно, поскоро има значение фактът, че са реализирани много добре и играта с тях е истинско удоволствие. Управляват се леко и в същото време достатъчно реалистично (само ме издразни, че завъртанията по оста и лупингите са почти невъзможни) дори и с мишка. Всеки от тях е полезен в дадена ситуация, независимо от първоначалната си функция. Картечниците на изтребителя само ще надраскат боята на някой кораб, ако го целите в корпуса. Но ако се издигнете и след това се спуснете над него като камък, дупчейки слабо бронираната дървена палуба, подпалвайки всички нахвърляни варели и амуниции, ще го потопите доста качествено. Изключение правят само тежките линейни кораби и самолетоносачите. Тази система от уязвими точки, доста наподобяваща headshot-ите в други игри, е доста готина и съвсем правилна - та нима един наистина добре прицелен снаряд не е достатъчен. При гмуркащите се и тежките бомбардировачи има много удобен мерник, с който дори новак не би имал проблем с уцелването на мишената. А в момента, в който започнете да набирате височина и обърнете камерата назад, за да видите щетите, докато копилотът ви се насира от кеф заради доброто попадение, чувствате чиста еуфория.

И това не е всичко

Кампанията започва в Пърл Харбър и завършва с Мидуей. Всъщност стартира още с обучителните мисии, които е хубаво да прегледаш, дори да си врял и кипял в BF 1942. Тренировката (естествено) е съсредоточена само върху американците. Но пък в серия от предизвикателства, които всъщност представляват разточително големи и чудесни мисии, ще можеш да си нахлупиш бялата лентичка с кървавото петно на нея и да изкрещиш: "Хайл на пурпурния крал, чарю трий!". И не се дразни, че всички изтребители се движат с еднаква скорост - това е в името на баланса. Вместо недоклатено мулти, за сметка на страхотния сингъл, получаваш наистина завършен продукт. И нет кодът, и геймплеят в мрежа са завършени и доставят удоволствие. Което си личи и от добре пипнатата графична машина, максималното улеснение на управлението, интерфейса и брутално озвучение на всичко - двигатели, взривове, крясъци в слушалките.

P.S. - В момента съм потънал до толкова в достигането на собствената си кула, че ми е малко трудно да пиша несериозни статии.

Жанр: **Симулация**
Издател: **Metro3D**
www.datadesign.uk.com
Изисквания: **P 500 MHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC, PS 2**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Летя със колата, летя със колата...

Austin Cooper S Racing

Явно четирите пътни ленти не са достатъчни

Борбата е безмилостна

Хайде, всички на "трупката"

Ако по някаква злощастна случайност или поради независещи от вас обстоятелства, тази игра се намърда на хардовете ви, това означава само едно - ще имате съмнителния шанс да си натъпчете задниците в някое от шестте различни (по цвят) минита и да се впуснете в адски „опасна" и „интензивна" надпревара. Единственото нещо, с което мисля, че мога да ви поуспокоя, е фактът, че геймката предлага всичко на всичко два часа игрово време.
Престоят си в света на Austin Coopers S Racing можете да оползотворите по три силно различни начина. Те са еднакво скучни и нетрогателни, но да знаете от мен, че challenge-а се различава от single race и time trial по това, че предоставя възможността да се впуснете за различни купи – Austin Open, Cooper Cup и Mini Motorcade. Без значение кое от трите „елитни" състезания ще изберете, всичко, което ще получите, са четири последователни писти и петима опоненти. Ако си нямате работа или си имате, но ви мързи да я вършите и нямате никаква друга алтернатива за прекарване на бавно изтичащите последни тридесет минути от работния ви ден – спечелете някой от виртуалните трофеи. За целта е необходимо просто да имате най-голям сбор от точки в края на последното състезание.

Мини-бонус

Освен да прелитате по улиците на виртуалния град с бясна скорост, състезавайки се с опонентите си, ще ви се наложи и да отклонявате вниманието си, за да събирате специални мини-бонуси. Те са три вида – обикновен, който дава една точка, сребърен, носещ двадесет и златен – дава цели сто от специалните точки, нужни за „отключването" на нови автомобили. Тъпото в цялото това упражнение е, че всички коли имат еднакви характеристики, а се различават единствено визуално, което някакси обезсмисля цялото това колекциониране на бонуси. Всъщност е напълно невъзможно да се разберат характеристиките на отделните возила, защото интерфейсът е толкова изчистен и олекотен, че липсва дори и скоростомер, да не говорим за оборотомер или други подобни изгъзици.
За пореден път оставам верен на позитивната си натура и ще кажа, че играта притежава едно положително качество – тя е толкова семпла, че всяко четиригодишно дете (моля, четиригодишните деца да не се чувстват обидени) може да се научи да играе на нея за не повече от шест минути. Или с други думи – това, че на нас не ни харесва, не означава, че няма да се намери поне един човек измежду милиардите, обитаващи планетата ни, който да оцени достойнствата ѝ, нали така? Аз дори вече успях да измисля и приложение на Austin Cooper S Racing. Тя е

чудесен подарък

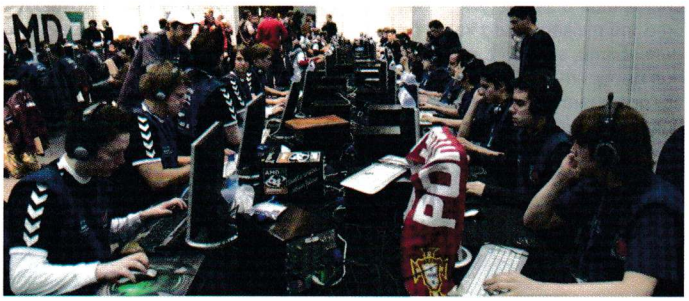
за малкия ви племенник или детето на новото ви гадже. Или за секретарката, която по цял ден реди пасианс – това ще е ново ниво в интелектуалното ѝ развитие. За подобни цели геймката може и да става, но това са всичките ѝ приложения. Уточнявам – Austin Cooper S Racing се препоръчва за подаръци на всички близки и далечни, но не и за вас самите. Имайте това предвид и може никога да не се сблъсквате с въпросното заглавие.

Ваня Димитрова

За електронния и екстремен спорт

Битката за 100 000 $ на Samsung Euro Championship 2007 наближава! След интересната битка на квалификациите най-добрите ни геймъри ще примерят сили на Европейския турнир. Българската федерация по електронен спорт ще представи националния ни отбор за състезанието на официална пресконференция на 5 март 2007 г. Samsung Euro Championship 2007 ще се проведе по време на технологичното изложение CeBIT в Хановер, Германия. Организаторите с гордост обявяват, че този път SEC ще се помещава в собствена зала - палата 22. В надпреварата за наградния фонд ще участват над 250 представители от 25 европейски държави. Официалните дисциплини за състезанието в Хановер са: CounterStrike 1.6, WarCraft 3: The Frozen Throne, Need for Speed: Carbon, FIFA 2007, Dead or Alive и Project Gotham Racing.
Участниците трябва да са навършили 16 години. Според закона в Германия се изисква разрешение от родителите за играчи под 18 години. Организаторите са се погрижили за разходите по настаняването, храната и транспорта. Състезателите ще пристигнат в Хановер ентусиазирани и заредени със спортен хъс на 14-ти март 2007 г. Още същия ден в 19.00 часа участници и гости ще се насладят на пищната и атрактивна церемония по откриването на Samsung Euro Championship 2007. Състезанието и церемонията по връчването на наградите ще приключи след четиридневни емоции в 19.00 часа на 18-ти март 2007 г. Стискаме палци на нашите представители и ги изпращаме с надежди!

Ето го и екстремното приключение в Белмекен. Planet X отправя поредната провокация за феновете на екстремните спортове и фриистайла. Ако се занимавате с екстремни спортове или просто се чувствате такава личност с интереси във фриистайла, то нашите партньори от Planet X ви осигуряват една незабравима седмица от 19 до 25 март 2007 г. по безкрайните снежни склонове на Белмекен. Българската асоциация по ски - свободен и екстремен стил (БАССЕС), и нейните партньори сноуборд клуб "Флип Моуд" и XTM (екипировка и облекла) ще обединят усилията си за реализиране на проекта Planet-X.
Идеята е да се организира лагер за подготовка по фриистайл с много демонстрации, дискутиране, гледане на видео записи, анализ на грешки. В края си лагерът ще прерасне в състезателна проява по фриистайл, като ще бъде разширен обхватът на добре познатите състезания от тип "Road GAP". Ще има повече различни скокове, рейлове и други съоръжения за фриистайл.
Всичко това на очарователно място, в приятелски дух, с весели партита в нощните часове.
Проектът се осъществява от организации, които са партньори на Българската федерация по електронен спорт в други инициативи, но е планиран и летен вариант на Planet X, който ще съпътства събитията от националните квалификации на Световните киберигри 2007.
Можете да се регистрирате за лагера за подготовка по фриистайл Planet-X и Dragon Road Gap на официалния сайт на проекта www.planet-x.org.



Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLES PERSY CANYON

Пламен Димитров

Да сменим фасона на любимата игра

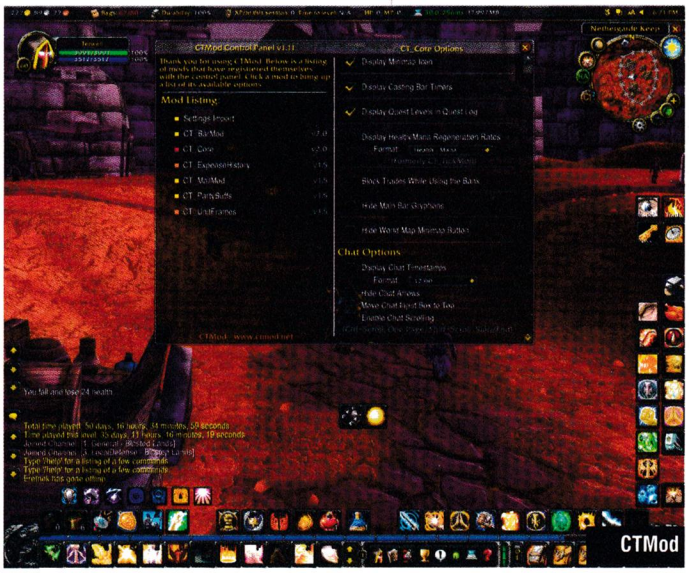
Pimp my game*

World of WarCraft Add-ons

По мои наблюдения повече от 90% от играчите, заселили се в Света на WarCraft, използват поне няколко адона. Това са малки скриптове, които променят части от интерфейса на играта. Предназначението им е различно – повечето улесняват извършването на иначе досадни процедури, някои правят интерфейса по-прегледен или просто по-красив и шарен, други са безсмислени, но забавни (в зависимост от гледната точка). По-надолу е личният ми списък с полезни модификации – те са от типа, улесняващи виртуалния ви живот, а не толкова разкрасяващи или майтапчийски. Ако не ви стигнат, два от най-известните сайта за WoW модификации са http://ui.worldofwar.net/ и http://wow-en.curse-gaming.com/files/addons/. Все пак имайте едно наум – никога не сваляйте .exe файлове, защото не се знае зад коя лъжемодификация се крие key logger - програма, която да ви открадне паролата.

Altlas

Това е чисто и просто сборник с карти на всички инстанции (дънджъни, пещери, елитни нива - както предпочитате) в играта. Те са доста детайлни и на тях са отбелязани всички важни локации - местата на босовете, местонахождението на разни лостове, капани и така нататък, въобще това, което ви е необходимо, за да се ориентирате. Все пак знайте, че картите в Атласа са просто снимки, а не дублират вградената в играта интерактивна карта, която не работи в инстанциите. С други думи, на тях няма да виждате точката, означаваща къде се намирате в момента, така че ориентацията до голяма степен си остава във ваши ръце.



Atlas Loot Enhanced

Малко допълнение към горния мод, което добавя информация за различните босове в дадена инстанция и за предметите, които те пускат, след като бъдат убити, заедно с евентуалния процент има шанс въпросният предмет да падне. За най-новите босове често ще виждате само имената на предметите без допълнителна информация за тях. И макар да не ми е напълно ясно как точно го прави, модът постепенно запълва липсващата му информация.

Item Rack

Проста модификация, чрез която само с един клик на мишката можете да си подмените екипировката с по-подходяща за обстановката – например смяна на лечителски с damage предмети за паладините, на tanking предмети с такива с fire resistance и т.н. Ако не друго, поне няма да кликате по 18 пъти на всеки 5 минути. Съгласно стандартните правила на играта, тя не работи, когато сте влезли в битка.

CT Mod

Този адон се старае да обхване възможно най-много области в играта, които могат да бъдат подобрени. Възможностите му са много на брой – от улесняване на пощенската система, през допълнителна информация за хората и NPC-тата около вас, до допълнителни слотове, където да слагате бутоните с уменията си. Добавката към него – CT Raid Assist (накратко CTRA) – пък е направо задължителна за използване в големите и успешни гилдии. Позволява по-добра координация между голяма група играчи. Тя помага при битки с босове като предоставя на ваше разположение различни таймери, текстови и звукови предупреждения или други трикове, които правят убиването на таргета по-лека задача.

Scrolling Combat Text

Накратко SCT, това е мод, който показва различни съобщения от combat log-а на героя ви над главата му. Ще виждате например колко щети ви нанасят, какви buffs получавате и всякаква подобна важна информация. Неведнъж съм се усещал, че просто не мога да играя пълноценно на компютър, където този addon липсва. Вярно, че от Blizzard вградиха нещо подобно в играта, но все пак модът има значително по-големи функции.

Set Wrangler

Това е единствената модификация от подбраните, при която интересното надминава полезното. Представлява колекция от всички възможни комплекти оръжия и брони в играта, заедно с детайлна информация откъде могат да се вземат, както и възможност да ги пробвате върху героя си в dressing room-а. За най-новите set-ове ще получите информация, чак когато ги видите собственоръчно, тоест когато сървърът ги разпознава. В противен случай можете да бъдете делово disconnect-нати, защото надничате там, където не ви е работата.

Titan Menu Bar

Титанът добавя една (ако предпочитате може и две) ленти в горната част на екрана, в която се изписват полезни данни, като например количеството злато, което притежавате, свободното място в торбите ви и др. Вярно, че повечето от това инфо е на един клик разстояние, но е полезно да ти стои пред очите през цялото време.

* Пич, оправи ми играта :)

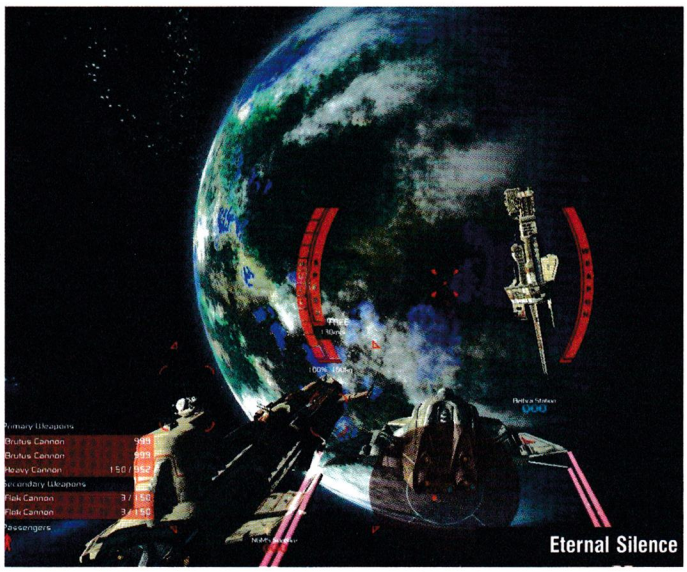
Trinket Menu

Този адон слага малко прозорче в средата на екрана ви, откъдето можете да използвате различните trinket-и, които имат опция Use – различни обеци, кристали, фигурки и какво ли не. Това е доста по-бързо, отколкото да отваряте постоянно character screen-а или да слагате линкове към дрънкулките по баровете си. Можете дори да зададете с кой клавиш да се задейства даденият trinket, за да направите времето си за реакция едва секунда-две.
Не забравяйте да проверявате за нови версии на адоните, защото често след важен пач те имат нужда от обновяване или направо спират да работят (макар това да се случва доста порядко в сравнение с преди).

Generals 40K: Only War – C&C Generals: Zero Hour

http://onlywar.cncguild.net/
Статус: Бета

Не претендирам да знам кой знае колко за вселената на Warhammer 40k, но тази тотална конверсия за Zero Hour ми привлече погледа. В нея е използван графичният енджин Sage, за да оживеят в доста красиво 3D три от фракциите от тази вселена – Имперската гвардия (подразделението Cadians), Космическите пехотинци (Ultramarines chapter) и извънземните Тау.


Eternal Silence

Generals 40K 3 - Zero Hour

Предвид непрофесионалната същност на проекта, фракциите не са толкова добре моделирани или балансирани като в играта, посветена на Warhammer 40k – Dawn of War, но пък са добре озвучени, разнообразни, имат си работещо AI и като цяло модификацията се е получила повече от добре. В момента хората, работещи по проекта, моделират армията на орките. Единственият проблем е, че модът безвъзвратно скапва инсталацията на Zero Hour и ако искате да играете оригинала, ще трябва да го преинсталирате.

Eternal Silence – Half-Life 2

http://www.eternal-silence.net/
Статус: Готова

Това е един страшно амбициозен проект, целящ да превърне HL2 в подобие на Battlefield 2142, само че още понапред във времето. В тази модификация, която засега поддържа единствено игра в мрежа, ще участвате в битки с космически изтребители, ще трябва да вземате противникови кораби-майки на абордаж и ще ги саботирате отвътре. Недостатък е сравнителната неизвестност на модификацията, което води до не особено пълни сървъри понякога. За сметка на това битките са доста забавни, а и доста красиви, предвид използваната графична машина. Да се надяваме, че модификацията ще придобие полагащата й се слава в най-скоро време.

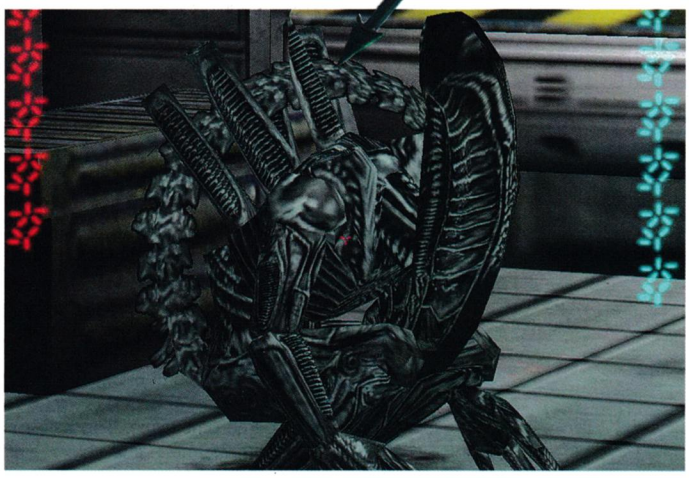
ECTHET

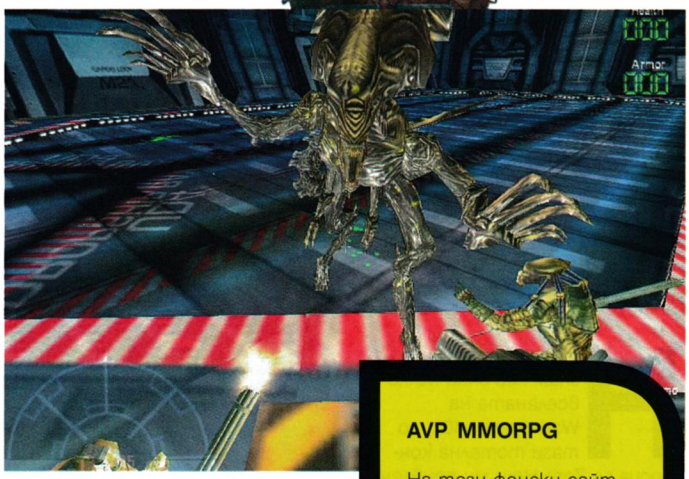
Първата в България домашна видеотека с лицензирани филми

www.vodbg.com

Георги Панайотов

Aliens vs. Predator





Имаше малък спор дали AVP да влезе в рубриката ретро. Въпреки че на възраст е колкото StarCraft, също като играта на Blizzard тя се оказа нещо толкова уникално и неповторимо, че все още е актуална. Всъщност това не бе просто поредният шутър, а най-доброто пренасяне на два от най-колосалните франчайза на филмовата компания Fox на компютърния монитор. И нещо, за което много хора си мечтаеха. Годината е 1999-та, главните виновни – Rebellion и Sierra. Бойното кръщене на Rebellion се оказва повече от удачно, след страхотната си работа им се възлагат задачки по разработката на един от първите Rainbow Six игри, дори имат и James Bond игра в портфолиото си... Но да се върнем към хищниците и пришълците.

Страх

С чисто сърце мога да кажа, че дори прословутият F.E.A.R. не може и да се доближи до фийлинга на AvP, особено при играта с морския пехотинец. Адреналинът така ми раздвижваше кръвта всеки път, когато гадинка ми изсъскваше в ушите, че използвах играта да се поддържам буден по време на ученията за първите си сесии. Арсеналът и нивата пресъздаваха директно атмосферата от филма "Пришълци" и по-конкретно най-хубавата втора част. И ако си мислите, че с набутването на Хищника в действието се получаваше мазен микс, грешите – усещанията просто допълнително се усилваха. Играта с черните чуждопланетни гадинки пък беше съвсем друга бира. Вместо с голям арсенал от оръжия разполагате само с три, вродени умения. Да лазите по стени по-бързо от стоножка, топната в радиоактивен разтвор. Да шибвате противници с опашката си, зашеметявайки ги (особено ценно срещу predator-и). И разбира се ноктите, с които разкъсвате живата плът, за да спре да ви стреля, а след това продължавате да го правите, за да се нахраните или просто от любов към спорта. За ориентация в тъмното и бързо разпознаване на целите виждахте различните противникови видове в различни аури. Но най-оригиналното (запазено и в продължението) беше процесът на превръщането ви от малък Facehugger в напълно развит Пришълец. Хищникът пък бе набързо определен като "Полубог", "Нечовек" и "Небалансиран" заради футуристичните си пушкала, zoom-маската и възможността за постоянно лекуване (а пехотинецът трябваше да дебне за аптечки). Но всъщност той просто се сражаваше в друга категория. Там, където на човека се падаха дълги коридори, изпълнени със съспенс и странни звуци, каращи те да подскачаш (добре, че кабелът на мишката е дълъг), Хищникът се изправяше срещу орди от слузести гадове. А високотехнологичните му оръжия бяха толкова зависими от енергията на костюма, че безразсъдната им употреба водеше до сигурно финале – няма лекуване, няма плазма пистолет, няма диск. На всичкото отгоре пришълците те надушваха от далече и не им пукаше дали си включил невидимостта си или не.

Един от най-забавните аспекти

на играта, беше че, след като минеш мисиите за една от расите, ти се отваряха още няколко бонус задачи, в които можеше да се разходиш из нивата, предвидени за другите две и дори да се "видиш" как вървиш по сюжета. Всяка мисия имаше и определени изисквания (над 90% точност, да не поемеш повече от 300 dmg, да направиш 10 headbite-а, мдам можеш да папкаш глави), които, ако изпълниш, се отключват още бонуси. И най-важното: играта нямаше сейфване по време на мисиите, което допълнително засилваше съспенс-усещането. Дойде и втората част на играта – вече не се движеше по локациите от филмите, но отново левъл дизайнът и геймплеят бяха на перфектно ниво. Дори за първи път в игра се появи Predalien-а (загатващ за продължение на едноименния филм), а мултито му все още се играе. Филмът по франчайза на кинематографично ниво беше пълно разочарование, но ако го приемеш за час и половина навързани кътсцени от играта, ще му се кефиш на макс. Така че, ако случайно си пропуснал това велико заглавие – най-малко за обща геймърска култура, трябва да го видиш.

AVP MMORPG

На този фенски сайт www.avpvm.com/forums/ ще откриете браузър базирана онлайн ролева игра в света на Alien vs. Predator. За истински почитатели на жанра - феновете на поредицата са свикнали на повечко визуални ефекти.

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Георги Панайотов

Guild Wars: Nightfall

Пълно стратегическо ръководство на една онлайн-ролева игра е немислима задача. А и Guild Wars е така направен, че да можете да се справите с мисиите и сами. Те са достатъчно линейни, като дори последната - сражението с Abaddon - може да бъде направена с Masters Reward дори само с помощта на хенчове и герои. Заради спецификата на скил системата (8 умения от списък с около стотина и повече за някои професии, в които може да има само едно елитно) правилният билд е може би най-важният за успеха елемент. В следващите редове ще намерите няколко билда за двете нови професии - дервиша и парагона, както и за някои от "старите" професии. Информацията е актуална спрямо промените, въведени с Nightfall, и двата скил тест уикенда, променили доста основно над 80% от билдовете.

Типичното за ендгейм контента и на трите континента (или всички зони с гадове ниво 24 и повече) е, че билдовете за чисто нанасяне на поражения стават почти безполезни - високият AC и DA на противниците неутрализират чистия физичен или елементарен демидж.

Затова най-ефективни срещу тях стават Death/Life Steal (ох, какво можете само да причините с N/D и Grenth's Balance) магиите, проклятията, нанасящи фиксирано количество щети и всички кондишъни - Poison -4 HD, Desease/Bleed -2 HD и Burning -7 HD. 1 HD маха по 2 health на секунда - максимумът degen на една цел е 10-20 dmg на секунда.

Всеки билд се базира на няколко атрибута - максимумът на атрибут е 12, с шлем можете да го вдигнете с още +1, а с руна - до още +3. Можете да слагате "атрибутни" руни само за професията си - т.е. E/N ще може да използва руни само за ele атрибутите си, не и за некро. Не разчитайте само на tonk-овете - дори да са добри и да реагират адекватно, маната им не е бездънна яма, пазете си здравето, защото иначе ще пречите повече, отколкото ще помагате на отбора.

Воинът на светлината

Парагонът е доста странен хибриден клас. От една страна, това е втората професия, която може да носи най-тежката броня (80) и щит, правещ го доста издръжлив. Също като воина, първоначално разполага с 25 енергия и само 2 пункта регенерация. Заради липсата на strenght умението на воина, добавящо AP, е доста зле в битка като dmg dealer, освен с копието си. То е с shout обсег - половината на longbow и равен на shortbow. Перфектно, за да сте постоянно между останалите от групата си и враговете, където е вашата основна сила - shout-овете и chant-овете имат ефект. Ако Paragon-ът има силно изразена слабост (две, ако броим и гейския танц и излъчване), това е невъзможността му да действа сам в която и да е ситуация. Ексклузивността му като поддържащ персонаж го прави перфектен такъв, но остане ли сам, той е като риба на сухо. Затова няма да видите и един соло фарминг билд за него. Но пък в група е незаменим. Може да бъде батерия, подкрепяща средната линия, снабдяваща воините и assassin-ините в челните редици с кръв и rage, а маговете, рейнджърите и хийлърите зад себе си с мана и допълнителна защита. Повечето билдове се въртят около Leadership атрибута му, на max в група от 8 човека ще ви връща 6 мана при всеки shout/chant, разпростиращ се върху тях, ако има и pet-ове можете да стигнете до 8, което ви решава мана проблемите.

P/any Dmg dealer PVE "Spear Master"

умения и брой точки на тях: *Spear Mastery 11 + 1+1, Leadership 12 + 2, Command 6*
скилове: *Spear of Lightning, Slayer's Spear, Barbed Spear, Blazing Spear, Cruel Spear (elite), Anthem of Flame, Aggressive Refrain, Never Surrender.*
Броня *- по ваш избор.*
Оръжия *- по ваш избор.*
Това е билдът, с който минах кампанията. Насочен е към високи щети (за предпочитане е копие с 20/20% AP) и щит, абсорбиращ щети, тъй като генерирате доста агресивност и противниците бият предимно по вас. Както с всички останали билдове - бронитe са с Radiant инсигнии за повече мана, и най-високата Vigor руна, която можете да си позволите. Anthem of Flame е основна част от всички билдове - с малко умение отборът може да държи 2 цели постоянно в burning състояние, но дори и да не се използва пълноценно, пак е достатъчно полезен и за вас, и за останалите в групата (реално ви дава +1 енерджи и безплатен ефект, а и опреснява Aggressive Refrain). Преди битка пуснете Aggressive Refrain. Първите две атаки са за допълнителни щети, ако имате мана и пълнене на rage-а. Имате три кондишъна - Bleed, Burning и Deep Wound. Последният е особено важен, след последните промени, освен че намалява лечението, което целта получава, но и редуцира с 25% общите му точки здраве. "Never Surrender!" е добър HR, който да облекчи лечителите, тъй като засяга не само вас, но и цялата група. Използвам Blazing Spear най-често на съседната до основната цел, и когато всички се пренесат на нея, вече е на около 75% от първоначалната си кръв. Cruel Spear е основният ви скил за поражения - с AI щети, които в случай на критичен удар могат да стигнат до 180. Билдът е много добър и за PVP срещу всички с лека броня, само заменете Blazing Spear с Slow или Cripple умение.

P/Any "Battery Varta"
умения и брой точки на тях: *Motivation 12 + 1 + 3, Leadership 12 + 2*
скилове: *Aria of Restoration, Aria of Zeal, Ballad of Restoration, Energizing Finale, Finale of Restoration, Leader's Zeal, Anthem of Flame, Song of Purification (elite).*
Броня - max мана
Оръжия - Жезъл с 10 energy би бил най-подходящ, но можете да го замените за копие и щит.
Един от най-простите за употреба билдове, в който единствено трябва да следите да има Energizing Finale на всички caster-и почвайки с елетата (можете да го замените с Finale of Restoration или Mending Refrain ако усетите, че хийлърите ви са слаба рака). Останалото е само цъкане в момента, в който презареди скила. Не забравяйте и Leader's Zeal да не останете без енергия, но е слабо вероятно. Плюсовете на билда са, че постоянно дава енергия и кръв на всички около вас, докато си ползват скиловете (т.е. перманенто) и облекчава цялата група и лечителите с много, махат се и кондишъни. Минусът е само един - dmg output-а ви е никакъв, но за сметка на това и рядко ще има агро върху вас.

P/Any AttackProtect "PALAgon Commander"
умения и брой точки на тях: *Spear Mastery 11 +1, Command 12 + 1 + 2, Leadership 8 + 1*
скилове: *Spear of Lightning, Slayer's Spear, Barbed Spear, "Incoming!"(elite), Anthem of Flame, "Fall Back!", "Never Surrender!", Leader's Comfort.*
Броня *балансирана броня - energyarmor.*
Броня *- Radiant.*
Оръжия *- Щит с DA и Health.*
Добър PVE/PVP билд, комбиниращ много функции. С първите три умения можете да разпръснете Bleed и Deep Wound по целите си (+ burning от Anthem of Flame - колко жалко, че не работи с Barrage). Но ядрото му е Incoming, който намалява всички щети (физическимагии) с 50% давайки огромно облекчение за хийлърите. Fall Back е удобен speed buff, да не се губи време за реген в мисии, при отстъпление или при тичкане между точките в AB арените. Never Surrender и Leader's Comfort са отново за облекчение на лечителите, и ако искате можете да замените едно от тях с dmg ("Go for the Eyes!") или hexcondition remove умение, в зависимост от опонентите си.

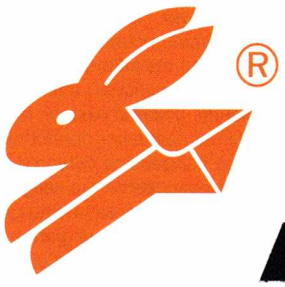
P/W Close dmg dealer "Дърварче в акция"
умения и брой точки на тях: *Axe Mastery - 12, Leadership 12 + 1 + 3, Command 8 + 1*
скилове: *Triple Chop (elite), Cyclone Axe, "They're on Fire!", Aggressive Refrain, Anthem of Flame, Blazing Finale, "Go for the Eyes!", Signet of Return*
Броня *- Radiant.*
Оръжия *- брадва с AP или Vamp ъпгрейд за макс щети. Стандартен пара щит.*
Билд, разчитащ на speed бъф-а на Aggressive Refrain и Triple Chop, за да нанесе бързо burning на максимално количество врагове, като в същото време поддържате Blazing Finale на себе си, за да засегнете и тези, избегнали брадвата. Ако всичко върви по план "They're on Fire!" ще направи щетите, които понасяте почти никакви (35% DA). Много добър билд, но е само за PVE. Нулира нуждата от Warrior

Junundu Farm

Големите червейчета си имат едно много готино уменийце - нулират death penalty-то, което сте получили. В същото време разполагат с mass ressurect и мощни нападателни умения. Това ги прави перфектни за фарм в пустинята в групи от четирима. Оптималната група всъщност е от трима, но тогава се иска доста умение от всеки един от играчитехенчовете. А ако сте юбер-хардкор-про, можете да пробвате и соло вариант. Но дори и в група от 4 хенча е нужно да обиколите половината карта, за да си напълните торбичките с неща за продан, като с малко повечко късмет за 15 минути ще правите по 5 платинки и то без да броим златните нещица, които можете да изтъргувате доста скъпо - цели или на парчета за ъпгрейди. Добавете и Ancient Elonian сандъците.

Речник

AP - Armor Penetration
AC - Armor Class
AI - Armor Ignoring
AB - Alliance Battle
dmg - damage
HD - Health Degen
HR - Health Regen
DA - Damage Absorb


СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

за dmg танк и силно подпомага другите melee класове. Проблемите му са, че Well of Silence го спъва напълно, а един от хийлърите трябва постоянно да внимава за Blind върху вас и да го маха.

Смъртоносната балеринка

Дервишът за разлика от парагона се оправя доста добре в доста ситуации и сам. Той е комбинация между W и Assa - има високия dmg и бронята на убиеца, и mass dmg умения и оръжие, като warriora и като цяло се доближава най-много до шамана от едно друго MMORPG, което всички знаем кое е. Доста по-ефективен убиец от Парагона е, но всичките му енчанти и бъфове са сведени до него самия, а не към групата. Липсват му и умения за прецакване на кастъри, което го прави малко по-неудобен за игра в PVP. А и за да имат максимален ефект атаките ви, трябва постоянно да се позиционирате, така че да удряте колкото се може повече.

D/any - PVE dmg dealer "Чукчето на Balthazar"
умения и брой точки на тях:
Mysticism 12+1+3, Scythe Mastery - 12+1
скилове: *Mystic Sweep, Victorious Sweep, Mystic Vigor, Zealous Renewal, Heart of Fury, Faithful Intervention, Avatar of Balthazar (elite), Resurrection Signet*
Броня: *Radiant или Survivor броня за healthenergy бонусите*
Оръжия: *Zealous коса (например зелената Mhedi's Vow)*
Mystic Sweep е основата на щетите, нанасяни от този билд (много добър за PVE), а Vital Boon е точно толкова важен за дервиша, колкото е Anthem of Flame за парагона. Балтазарската форма можете да ползвате всеки път, когато имате възможност, особено при по-корави опоненти или ако поемете прекалено много агро върху себе си. Ако изчаквате малко воина и асата да съберат агро върху себе си, то почти няма да имате нужда от допълнителен хийл, освен този в билда ви. Поддържайте максимално количество енчанти върху себе си по всяко време и внимавайте за стандартните melee caunter-и. Ако монковете ви са лекета - сменете Балтазар формата с Avatar of Dwayna.

D/Ele - PVE "Take a chill pill, m8"
умения и брой точки на тях:
Mysticism 10 + 1 + 1, Scythe Mastery 11 + 1, Water Magic - 10
скилове: *Victorious Sweep, Eremite's Attack, Mystic Sweep, Mystic Vigor, Frigid Armor, Conjure Frost, Mirror of Ice (elite), Resurrection Signet,*
Броня: *с добавени Windwalker's инсигнии е перфектна.*
Оръжия: *Коса с Ice dmg+ ench duration ъпгрейд (зелената Soulbreaker например).*
Това е един от двата най-ефективни D/Ele билда използващи Conjure Frost/Fire енчантите за допълнителен AI щети. В същото време Frigid Armor и Mirror of Ice (може да го замените с Mist Form, въпреки големия recharge период) ви пазят живи срещу магии и нормални щети. Основните проблеми за този билд са enchant removal и стандартните анти melee техники (blind, cripple). Подходящ е за цялата игра, и дори за PVP (но там ще ви трябва Creepling Sweep). Прост е и не иска много комбинации, освен това е сравнително независим за лечение.

D/ME - "Solo FoW фермерче"
умения и брой точки на тях:
Inspiration Magic 5, Scythe Mastery 12 + 3, Earth Prayers 8 + 1, Mysticism 9 + 1
скилове: *Avatar of Balthazar, Physical Resistance, Vital Boon, Mystic Vigor, Mystic Regeneration, Victorious Sweep, Mystic Sweep. Pious Haste.*
Броня: *Броня по избор - допълнителен AC, енергия и здраве са добре дошли.*
Оръжия: *Zealous или AP коса в зависимост от предпочитанията си.*
Билдът ви позволява самосиндикално да трепете паячета в FoW, избягвайки shadow патрулите. Той е елементарен за употреба - предоставя ви достатъчно самолечение и атакуваща сила, за да се оправите с три говеда наведнъж за по-малко от минута. Но FoW не е място за разходки и ще са ви нужни много други умения - да се изплъзвате от сенките и да се научите да правите добри pull-ове, на не повече от три паяка. Трябва да внимавате и с Doubter's Dryders, при които не трябва да каствате енчанти, особено в комбинация с Ancient Skale-овете, и да се лекувате едва, след като кръвта ви падне под 250.С това гайдът приключва.
Тествал съм всеки един от билдовете и работят, при това добре (хем, че дервишът не ми е силата). принцип не се кефя на чужди такива и обичам да си експериментирам с различни умения, докато намеря тези, които ми паснат – препоръчвам ви да направите същото – тъй като билдовете от гайда са предназначени за чисти дервиши и парагони, има доста техни умения, които пасват добре и към други професии. Като "Go for the Eyes!" Barrager-а, N/D Mystic Blood Bonder-а, Build A/D Disciple of Death (използва Wearying Strike). И много други.

Знаеш ли, че?

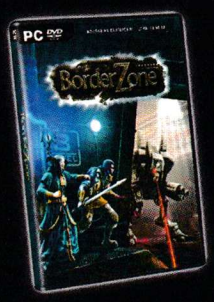
- Geode предметите имат шанс, пък било и много малък, да пуснат рубин или сапфир, затова не ги продавай на търговец.
- На сайта www.fcuk-guildwars.com ще намериш сайта на една от най-добрите PVEPVP алианси с доста инфо, карти и забавни случки от света на GW.

BorderZone

МАГИЯ СРЕЩУ ТЕХНОЛОГИЯ

В що за свят ще живее човечеството през 9000 година сл. Хр.? Дали земята и нейните жители ще са достигнали едно по-високо ниво на развитие или ще са регресирали и ще битуват в мизерия и упадък? Влезте в ролята на Олаф – един от малцината човеци, останали живи на планетата Тера – и се впуснете в дълго и предизвикателно приключение, пълно с митове, легенди и мистерия. Вземете участие в тази жестока битка на живот и смърт и решете съдбата на човешкия род.

Изцяло на български. Цена 19.90 лв.



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Издател на "BorderZone" за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български

PC игри

EUROPA UNIVERSALIS 3

По време на игра натиснете §, S или ALT+21 на numpad, за да включите опцията за въвеждане на кодове. Сега напишете:
die native - Карате местните да нападнат.
pirate - Пирати.
cash - Добавяте си пари.
stability - Стабилност.
prestige - Престиж.
spy - Добавяте шпиони.
diplomat - Добавяте дипломати.
missionary - Добавяте мисионери.
merchant - Добавяте търговци.
colonist - Добавяте колонизатори.
fow off - Изключвате мъглата и битката.
discover (ID на провинция) - Откриване на провинции.
undiscover (ID на провинция) - Връщане на провинции към все още неоткрит статус.
revolt (ID на провинция) - Вдигане на бунт в дадена провинция.
fullscreen - Включване и изключване режима в прозорец.
invest - Виж долу
Напишете "invest" плюс "тип техника" плюс "количество пари". Видове техники:
land_tech
naval_tech
production_tech
trade_tech
government_tech
country_morale_tech
advisor_arrived_tech
ledger_naval_tech
ledger_production_tech
ledger_goverment_tech
current_tech
Пример: invest land_tech 20000 = $20,000 инвестирани в земя.

RESIDENT EVIL 4

За достъп до Punisher Weapon: Човекът, който ви продава ъпгрейди за оръжията, има тайна задача за вас. Трябва да откриете сините медальони и да стреляте по тях. Отстреляйте повече от 10 и ще получите оръжието като награда.
За достъп до Mercenaries Mini-Game - Изиграйте играта.
За герои към Mercenaries Mini-Game:
- За Ada Wong ви трябва рейтинг 4 звезди на картата Pueblo в играта.
- За Albert Wesker ви трябва рейтинг 4 звезди на картата Waterworld.
- За Hunk ви трябва рейтинг 4 звезди на картата Island Commando.
- За Jack Krauser ви трябва рейтинг 4 звезди на картата Castle.
За достъп до Assignment Ada Minigame - Изиграйте играта Assignment Ada.
За Broken Butterfly Weapon: В залата южно от лабиринта от плет има заключена врата. Върнете се там заедно с Ashley, за да успеете да влезете. Там ще намерите счупен butterfly.
За Hand Cannon Weapon: трябва да получите ранг 5 звезди на mercenaries mini-game.
За Chicago Typewriter Weapon: Справете се с Operation Ada и "Chicago Typewriter" - Thompson с неограничен брой муниции, без презареждане, и с максимални ъпгрейди става достъпен при търговеца.
За Rocket Launcher: Изиграйте играта на ниво на трудност Normal.
За S.T.A.R.S. униформа: Трябва да превъртите играта при ниво на трудност Normal или Hard.
За Amber Ring: При Round of Insignia, в тунела, стреляйте по лъскавия обект. Ще изпадне Amber Ring.
Всяко оръжие има специална ексклузивна мощност, когато всички показатели са максимални за него:
• Handgun - Увеличава шанса за фатален headshot с фактор 5 (5% или 20%).
• Punisher - Всеки куршум може да унищожи до пет опонента.
• Red 9 - Увеличава огневата мощ на 3.4
• Blacktail - Увеличава огневата мощ на 3.4
• Shotgun - Увеличава капацитета на ефективните щети.
• Riotgun - Увеличава огневата мощ си на 10.0
• Rifle - Увеличава огневата мощ на 18.0
• Semiauto Rifle - Скоростта на изстрела става 0.40 секунди.
• Broken Butterfly - Увеличава щетите на 50.0
• Killer7 - Няма ексклузивна мощ.
• TMP - Увеличава огневата мощ на 1.8
• Minethrower - Добавя нова способност на мините и увеличава мощността им.
Съвети: Ако попаднете на змия в кутия: Понякога, когато разрушавате дървен сандък, отвътре може да изскочи змия и да ви ухапе. Ако продължите да замахвате с ножа малко след като вече сте счупили сандъка, можете да убиете змията и да получите лечебно яйце.
Презареждайте ъпгрейднатите си оръжия: Когато ъпгрейднете капацитета на някоя гърмялка, това зарежда мунициите на оръжието. Така че не презареждайте, точно преди да купите ъпгрейд. Това е много удобно за оръжия, за които имате малко муниции (като 'Broken Butterfly');
За увеличаване на максималното здраве: Смесете GREEN HERB + RED HERB + YELLOW HERB. Това напълно възстановява здравето ви и увеличава максималната му допустима стойност.
Първата пушка: Има три главни сгради в селото, където първоначално срещате chainsaw not-zombie. Ще намерите shotgun в най-северната сграда на втория етаж на къщата.
Los Gigante: В Chapter 1-1, по пътя към селото минавате покрай бяло куче, хванато в капан за мечки. Ако му помогнете, по-късно то ще ви помогне в първата битка с Los Gigante. По средата на сражението ще чуете кучешки лай и това ще разсее противника ви. Сега е моментът да го нападате. Когато кучето дойде, се възползвайте и от факта, че вниманието на опонента ви е насочено предимно към него.

Конзоли

LOST PLANET: EXTREME CONDITION [X360]

За неограничен брой муниции:
На екран „Пауза" натиснете ДЯСНО, СПУСЪК, ДЯСНО, BUMPER бутон; Y, X, ДЯСНО, НАДОЛУ, ЛЯВО, ЛЯВ BUMPER бутон; ЛЯВ СПУСЪК, ДЯСНО, СПУСЪК, ДЯСНО, BUMPER бутон; Y, X, ДЯСНО, НАДОЛУ, ЛЯВО, ЛЯВ BUMPER бутон, ЛЯВ СПУСЪК, ДЯСНО, СПУСЪК, ЛЯВ СПУСЪК, ЛЯВ BUMPER бутон; ДЯСНО, BUMPER бутон, Y, ЛЯВО, НАДОЛУ, X, ДЯСНО, BUMPER и ЛЯВ BUMPER бутон. Тези кодове са валидни само по време на нивото, когато ги използвате. Спират да действат, когато играта бъде спряна или ако завършите мисия. Освен това са възможни само при ниво на трудност Лесно и режим История.

За неограничено здраве:
На екран „Пауза" натиснете НАДОЛУ, НАДОЛУ, НАДОЛУ, НАГОРЕ, Y, НАГОРЕ, Y, НАГОРЕ, Y, НАГОРЕ, НАГОРЕ, НАГОРЕ, НАДОЛУ, X, НАДОЛУ, X, НАДОЛУ, X, ЛЯВО, Y, ДЯСНО, X, ЛЯВО, Y, ДЯСНО, X, ДЯСНО, BUMPER и ЛЯВ BUMPER бутон. Тези кодове са валидни само по време на нивото, когато ги използвате. Спират да действат, когато играта бъде спряна или ако завършите мисия. Освен това действат само при ниво на трудност Лесно и режим История.

За 500 допълнителни точки T-ENG:
На екран „Пауза" натиснете НАГОРЕ, НАГОРЕ, НАДОЛУ, НАДОЛУ, ЛЯВО, ДЯСНО, ЛЯВО, ДЯСНО, X, Y, ДЯСНО, BUMPER и ЛЯВ BUMPER бутон. Тези кодове са валидни само по време на нивото, когато ги използвате. Спират да действат, когато играта бъде спряна или ако завършите мисия. Освен това действат само при ниво на трудност Лесно и режим История.

За да пилотирате L-P-9999:
Когато финалните надписи започнат, натиснете ЛЯВ СПУСЪК, ЛЯВ BUMPER, ДЕСЕН СПУСЪК, ДЕСЕН BUMPER, X, Y, B преди да достигнете до "Test Player". Можете да летите до разрушения Akrid.

За достъп до MP герои:
Трябва да постигнете L30 на Xbox Live за първия си таен герой и L45 на Xbox Live за друг таен герой.

За ниво на трудност Extreme:
Изиграйте играта при ниво на трудност Лесно, Нормално или Трудно.

Съвети:
Битката с гигантския червей:
• Не можете да го убиете. Затова пък можете да го победите поне временно. Трябва да стреляте по големите зелени светещи петна – те са слабите му места. Не забравяйте, че червеят има два края. Когато не е с главата си към вас, стреля ракети. Трябва да поразите и двата му края.
• Най-важното нещо е да не спирате да бягате по снега, докато не се отървете от малките летящи същества. След като се спасите от тях, оставате само бие и червеят.
• Няма специална анимация, когато победите червея. Ще разберете за триумфа си единствено по това, че музиката спира. Дори не е необходимо да улучите всички слаби места, за да го надвиете. Имайте предвид че след около две минути гадината отново ще е в пълна изправност.
- За да видите резултатите от вашата победа, е необходимо да изиграете мисията.

Битката с последния бос:
• ЖЪЛТ бутон - придвижва Vital Suit нагоре.
• ЗЕЛЕН бутон - придвижва Vital Suit надолу.
• СИН бутон - изстрелва лазери.
• ЛЯВ СПУСЪК - изстрелва лазери, но може и да използвате бутона като го задържате за страничен удар.
• ДЕСЕН СПУСЪК – Промушване или вертикален удар, ако задържите бутона.
Слабото място на боса са силните режещи атаки, активирани от вашите СПУСЪЦИ. Просто се приближете до него и го накълцайте. Само внимавайте да не бъдете засечени от лилавите му лазерни атаки. Няма смисъл да използвате pulse лазерите, тъй като те не вредят да боса. С тях можете само да унищожавате ракетите, изстреляни по вас. Вероятно най-подходящата атака е страничният разрез, тъй като е малко вероятно да пропусне целта. Вертикалният удар често не улучва.

Рангове:
• Организирайте си private invite с приятел и направете елиминации при ranked отбор или елиминации при match игра.
• Срещнете се при описаната сесия и започнете игра с двама души. Сега се разходете из нивото като крадете data pods, без да се нападате един друг. Това ви дава допълнителни точки.
• Ако направите това на ниво 1, е вероятно да достигнете до ниво 15 в игра за 10 000 точки.

ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!

EG20170

Време е за футбол. През 2007 година дори още повече, тъй като понастоящем тече най-омразната за феновете на играта фаза - липсата на сериозен турнир. През това лято няма да има нито световно, нито европейско първенство - добре че е Шампионската лига, за да се забавляваме поне малко. В този смисъл Real Football 2007 има уникалния шанс да остане в телефоните ви за по-дълго - вероятно дори и след лятото.

Както подсказва и името, Real Football 2007 е поредната реализация на успешна Java симулация на футбол. Общо взето може да се каже, че Real Football е за мобилните телефони това, което е FIFA-поредицата за PC - красива графика, удачен модел за управление на играчите, изрядни лицензионни отношения с професионалните сдружения на играчите и като резултат истинските имена на играчите. Трите звезди, сключили ексклузивен договор с Gameloft за използване на имената им за промоционални цели, са Стийвън Джерард, Патрик Виейра и Густаво Пуойл. Кой сега е номер едно? Тримата са номер едно, хи-хи.

Макар и графиката да е много важна част от съвременния гейминг, поредицата Real Football печели симпатия благодарение на модела си на контрол и управление. Двойни пасове, шутове, стратегически комбинации - не бихте могли да повярвате, че това е възможно през мобилния ви телефон, ако не го видите и опитате сами. Освен обичайните спринтове и подавания в играта ще можете да прилагате и различни видове финтове - т.нар. bysicle cick, elastico и др. След като свикнете и станете цар на финтовете, няма да има нищо по-лесно от това да отбележите гол. А когато победите, красивите и детайлни ани-мации върху екрана ще ви покажат фурора в сърцата на феновете - отприщен от гъв-кавите ви пръсти.

В Real Football 2007 можете да избирате между 100 клубни отбора и да участвате в девет различни турнири и състезания - първенства, купи, приятелски мачове и т.н. Голямото предимство на този футболен симулатор е, че срещу парите си получавате игра, която никога не свършва - освен когато се появи наследникът ѝ, естествено. Най-големият ѝ недостатък? Искам телефон с по-голям екран, за да се насладя на детайли като специалния дизайн на бутоните и т.н. Една от петте игри всяка година, които не можете да си позволите да не играете. Подобно на FIFA, единствено предшественикът е достатъчно достоен. Играйте футбол - живейте Real Football.

ОЦЕНКА - 97%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

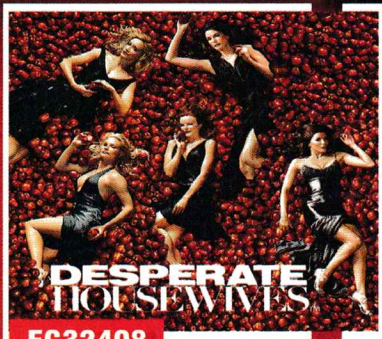
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

EG70010

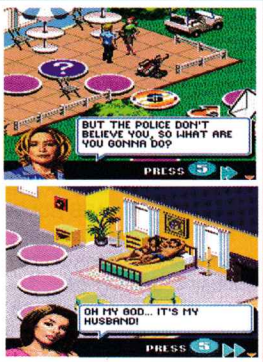
Ибиса за българските младежи поражда най-вече мисъл за онзи виц, в който две блондинки от Пловдив си говорили на коя каква кола е подарило гаджето. Едната казала "Сиат Ибиса", а другата отговорила "Ти са иби, моя ми подари Мерцидес". В реалността обаче Ибиса е Слънчев бряг за десетки хиляди британци, които прекарват лятото си в слънчева Испания, пиейки коктейли на плажа, закачайки се с различни по пол, цвят и произход девойки и купонясвайки по морските дискотеки. В този смисъл Ibiza Beach Party е отличен вариант да се приготвите с откачени, дебилни, но все пак весели идеи за прекарването на лятната ваканция. Ей я къде е - още няколко месеца и ще ѝ дойде времето.

Ibiza Beach Party представлява поредица от различни мини игри. В тези мини игри важна е срѣчността, бързината и съобразителността - главата не ви е нужна. Може би най-забавната игра е поливането на жени, при която последните събличат горнищата си. Момчешко, лудо, забавляващо - поливайте внимателно и обилно, за да бъдете възнаградени. Другите куестове се простират от състезание за надпиване с бира през състезание за танци (колкото можете по-бързо натискайте с пръстите си бутоните, за да накарате персонажа ви да потанцува). Купонът е голям, недостатъкът е, че като всеки купон, бързо свършва. Едно и също парти вече става скучно. И все пак имате възможност да поиграете Ibiza Beach Party дори и след като я изиграете - премерете сили в нивото с повишената степен на трудност...

ОЦЕНКА - 86%



EG32408



Сериалът "Отчаяни съпруги" едва ли е толкова популярен сред съвременните тинейджъри, колкото сериала Lost или "Бягство от затвора". Въпреки това обаче аз харесвам да гледам "Съпругите". Причината е, че те са като семките - започна ли веднъж да гледам, ми става все по-интересно какво точно са намислили в следващия епизод. Desperate Housewives за мобилен телефон дели със сериала името, историята и героите. Всъщност обаче това е виртуален вариант на класическа настолна игра от типа на "Не се сърди човече". Тук ще ви се наложи да "мятате" зарове с едно натискане на бутона, да изберете някой от персонажите в сериала и да се опитате да достигнете до финалното кръгче, преминавайки през различни полета с допълнителни функции. Всяко поле разкрива част от сюжета на филма и е свързано с прогреса ви. Ще откриете полета, в които изненадващият обрат в действието ще ви върне назад, а на други места ще получите бонус ходове. Като цяло звучи много забавно, ако изключим, че все пак става въпрос за Desperate Housewives. Изиграйте веднъж-дваж - заслужава си

ОЦЕНКА -83%

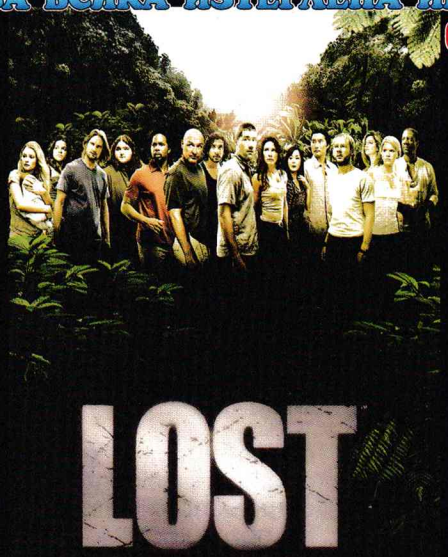
FUN4GSM ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

WWW.FUN4GSM.COM

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, ТЕМА И ВИДЕО ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

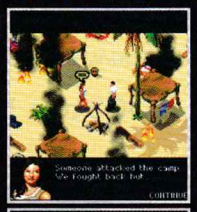


Официалната мобилна игра по известния сериал LOST вече на твоя телефон!

- ✓ КАКВО БИ НАПРАВИЛ, АКО ЕДИН ДЕН СЕ СЪБУДИШ НА ПЛАЖА НА ТАЙНСТВЕН САМОТЕН ОСТРОВ, СЛЕД ПРЕЖИВЯНА САМОЛЕТНА КАТАСТРОФА?
- ✓ ЩЕ МОЖЕШ ЛИ ДА ПОМОГНЕШ НА ОЦЕЛЕЛИТЕ, ДА ОРГАНИЗИРАШ ПОСТРОЯВАНЕ НА ЛАГЕРА И ДА УЧАСТВА В ИЗУЧАВАНЕТО НА ОСТРОВА?
- ✓ ИЗЖИВЕЙТЕ ПРЕЗ ОЧИТЕ НА ДЖАК ПРИКЛЮЧЕНИЕТО НА ОЦЕЛЕЛИТЕ ОТ ПОЛЕТ 815.

LOST

Сценарият на играта е написан от екипа сценаристи на филма, а Геймлофт постигат невероятен реализъм на графиката и геймплея. Ще преживеете отново култови моменти като: разбиването на самолета, срещата с Другите и т.н. Ще изследвате множество места - плажа, джунглата, Черната скала... Ловувайте, решавайте загадки, търсете предмети, изследвайте и се насладете на тази страхотна игра.



EG28672 ВЛЕЗТЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕТО ДИРЕКТНО ОТ ЕКРАНА НА ВАШИЯ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН!

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ: ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819, БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЙ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. С АЙНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

екшън

ТИ СИ УАЙЪТ ЪРП - ШЕРИФ НА ДОДЖ СИТИ

EG65082

ИЗЖИВЕЙТЕ ПАК ФИЛМА

EG21124

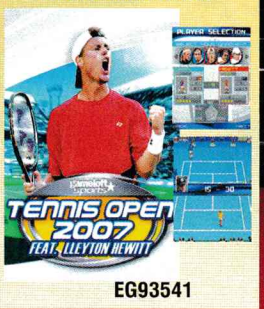
списък с поддържани телефони на: www.fun4gsm.com

sports

НЕВЕРОЯТНО ЗАВРЪЩАНЕ! МААААААНИИИИИЯЯЯ!

EG23521

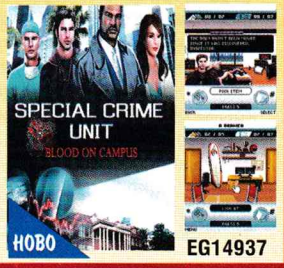
СПЕЧЕЛИ СВЕТОВНАТА ТИТЛА



EG93541

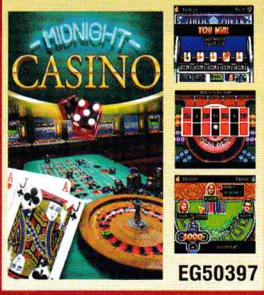
puzzle

ХОРАТА ЛЪЖАТ, ДОКАЗАТЕЛСТВАТА - НЕ. ВКЛЮЧИ СЕ В СТРАХОТНАТА ДЕТЕКТИВСКА ИГРА.



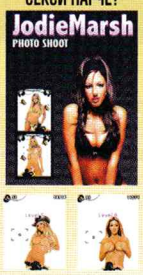
EG14937

ГОЛЕМИТЕ МОМЧЕТА НА ХАЗАРТА ТЕ ЧАКАТ ВЪТРЕ!



EG50397

СНИМАЙ ТОВА СЕКСИ ПАРЧЕ?



EG67705

sexy

ДА СИ ПОИГРАЕМ НА СЪБЛИЧАНЕ?

EG91179

НАЙ-КРАСИВИТЕ ЖЕНИ ВЪВ ВСЕЛЕНАТА ТЕ ОЧАКВАТ

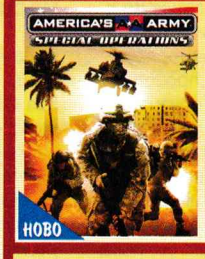
EG18825

adventure

НОВО ОТ ПОРЕДИЦАТА ЗА РЕЙМЪН!

EG25470

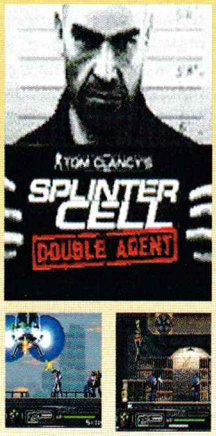
action



ВОЙНАТА Е АД! ПОБЕДАТА Е НЕОБХОДИМОСТ!

EG41934

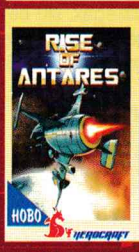
НАЙ-ПРЕДИЗВИКАТЕЛНАТА СЕРИЯ ДО СЕГА



EG46602

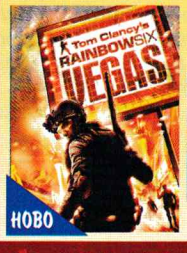
теми

EG78751 EG74924 EG66113 EG93135 EG33603 EG83423



НАЙ-НОВАТА КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ - ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ!

EG79985



СЕГА ВЯРАТА НА ЛАС ВЕГАС Е В ТВОИ РЪЦЕ

EG53085

видео

EG82719 EG75826 EG77571 EG61151 EG26157 EG62594

Всеки поръчан полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст stop на номер 1914. Цената на 1 SMS към номер 1914 е 0.60 лв. с ДДС.

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 – 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony CE**
Създател: **Sony CE**
www.us.playstation.com
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Богът на PlayStation2

God of War II

Мнозина вероятно ще поспорят с мен, но още толкова ще се съгласят, че God of War беше най-изпипаният и най-пристрастяващ аркейд екшън за PlayStation2. Беше... досега! Защото се задава второто издание на играта, което – по всичко личи – ще бъде още по-добро от своя предшественик. Моите уважения и към Sony, които решиха да хвърлят толкова труд и пари в един проект за PlayStation2. Да, за това вероятно има и железни финансови причини, но въпреки това God of War II си остава и сериозен реверанс към над 60 милионната армия от PS2 фенове.
Накратко за предисторията на новата игра. Вероятно си спомняте, че в края на първия God of War главният герой Крейтос успя да изрита не кого да е, а самия Арес от неговия трон, за да се превърне на свой ред... именно - в бог на войната! В началото на второто издание обаче новопровъзгласеният бог явно се чувства отегчен. Липсва му тръпката на това да бъдеш обикновен смъртен. Затова Крейтос събира армия от спартанци, с които започва методична и безмилостна инвазия в света на хората. Една след друга, под безмилостния спартански меч падат крепости и държави, докато един ден това не разгневява самия Зевс. Гръмовержецът е така бесен на новия бог на войната, че (след като здраво му отупва прахоляка), го превръща отново в обикновен човек и го запраща в царството на Хадес. Прословутият късмет на Крейтос обаче отново сработва, и той бива измъкнат в последния миг от царството на мъртвите, за да получи още един шанс да си го върне на Зевс. Тъпкано, естествено!
Няколко са забелязващите се от пръв поглед промени в геймплея на God of War 2. Преди всичко, отново става въпрос за класически аркейд екшън плюс добре познатите мини-игри, базирани на натискането на правилните бутони или стикове в нужния момент. Този път обаче секциите, в които ще трябва да решавате т.нар. „пространствени пъзели" (или с други думи – да откриете пътя през серия от препятствия), са далеч повече. По всеобщо мнение на щастливци, опитали някоя от ранните версии на GoW II, тя само печели от това. Уви, нивата очевидно са останали все така „линейни" и отново не може да става и дума за алтернативни пътища през тях. Сравнително козметично, но според мен доста важно нововъведение, е

способността да се движите докато стреляте с магически оръжия

Очевидци твърдят, че нивата на новата игра са специално замислени така, че да предлагат повече места, в които ще ви се налага да редувате бързо оръжията за поразяване от разстояние с добре познатия ви "меле" арсенал.
Безспорно най-интересната новост в God of War II са нивата, в които Крейтос ще размазва враговете си, яхнал крилатия Пегас. Може би най-близката аналогия с други игри са мисии, изпълнявани от гърба на дракона в култовия Drakkan или пък тези в излезлия наскоро Eragon. Но God of War II предлага доста повече от коя да е от тези две игри. Дори яхнал Пегас, Крейтос няма намерение да се отказва от своите акробатични трикове като непрекъснато се прехвърля на гърба на някое от крилатите чудовища, които го атакуват. За да им резне крилцата например, или за да им направи една бърза дисекция а-ла Крейтос. М-да играта си е все така

изтъкана от здраво насилие

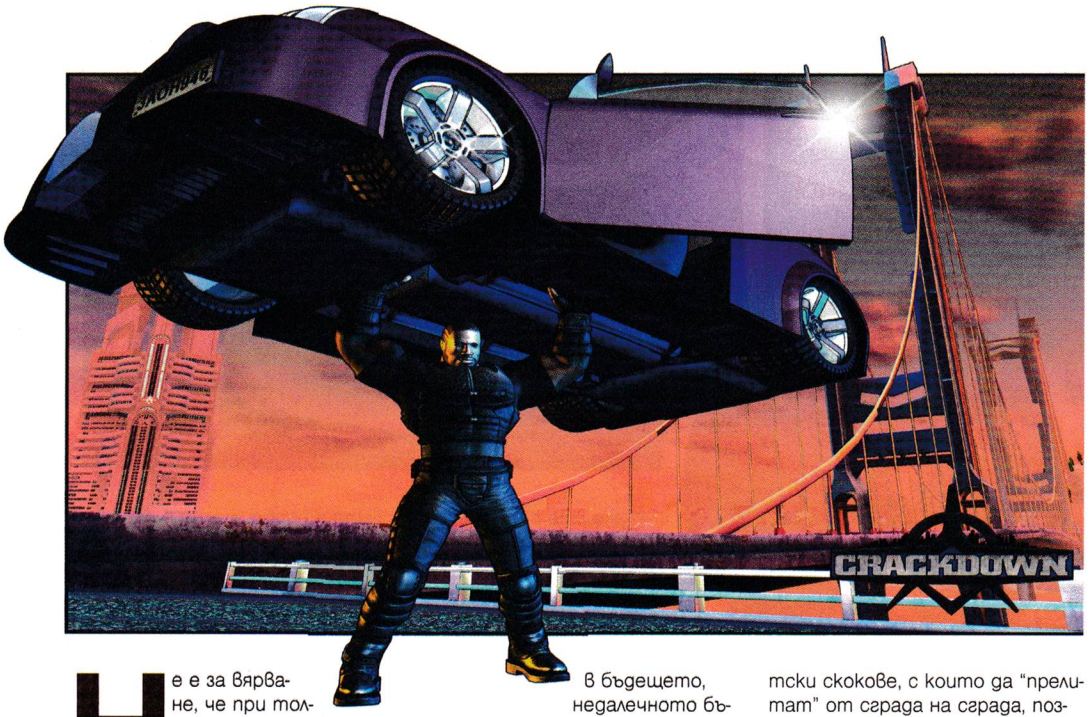
Едва ли някой е очаквал бог знае какви графични ъпгрейди в новия God of War. Причината за това е адски проста – още първата игра беше и си остава една от най-красивите, пръквали се някога в този жанр, за коя да е платформа. Може би си въобразявам, но от видеотата на GoW II, които изгледах, ми се стори, че тя изглежда осезаемо по-добре от своя предшественик. Ще видим... към края на април тази година!

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Microsoft Game Studios**
Създател: **Real Time Worlds**
crackdownoncrime.com
Платформа: **Xbox 360**

Ивелин Г. Иванов

Дойде ли конкурентът на GTA?

Crackdown



Не е за вярване, че при толкова опити да бъде създаден "убиецът на GTA", никой така и не успя дори да се доближи до вездесъщия Grand Theft. Но кой друг би бил по-сериозен кандидат за "баща на новия GTA" от Дейвид Джоунс, един от създателите на първата игра в културата поредица. Нека започнем все пак с уговорката, че играта, създадена от неговото студио, Real Time Worlds, прилича учудващо малко и някак твърде "външно" на Grand Theft. Действието на Crackdown се развива в рамките на измисления град Пасифик Сити, завладян от три могъщи престъпни групировки – Лос Муертос, Дъ Волк и Шай Ген. Главният герой (играещият може да избира измежду няколко различни "версии") е агент-новак в агенцията, наречена... "Агенцията". Тя се е появила след като полициите от цял свят са се обединили в опита си да спрат достигналото плашещи размери ниво на организирана престъпност. Сещате се вероятно, че действието се развива в бъдещето, недалечното бъдеще. Крайните ситуации изискват крайни мерки и представителите на Агенцията са решили да впрегнат в своя помощ постиженията на генетичното инженерство. С тяхна помощ агентите на организацията са превърнати в свръхора със свръхвъзможности. Дори смъртта не е кой знае каква пречка за тях, защото мястото на всеки убит агент бива заето от неговия клонинг. Преди малко споменах, че Crackdown всъщност не прилича чак толкова на GTA. Да - и тази игра предлага

огромни открити пространства

достъпни от самото й начало. Да - и тук можете да се качите на всяко возило, което мернете наоколо. В сърцето си обаче новото творение на мистър Джоунс е чистокръвен аркейд екшън, в духа на Devil May Cry, ако щете. Героите на играта постепенно усвояват сили, които им позволяват да правят гигантски скокове, с които да "прелитат" от сграда на сграда, позволяват им да спират връхлитащ камион с един-единствен тупаник, да вдигат във въздуха цели автомобили и да ги запращат сякаш са празна каса от бира. Всъщност този суперменски набор от умения не се дава на геймъра от самото начало. Но дори механизмът, по който можете да ъпгрейдвате своя герой (събирате сфери, с които после си купувате поредното подобрение), е доста близък до този на аркейд екшъните от последните няколко години. Всъщност във всичко това няма нищо лошо. Даже напротив. Видеотата, които съм гледал до момента, намекват за сериозен екшън купон. Онова обаче, заради което аз лично нямам търпение да опитам Crackdown, е обещаната абсолютна свобода на действие. След началото на играта от вас лично зависи в каква последователност ще се справите с трите колоса на престъпността в Пасифик Сити. Нещо повече - играта открива възможности за чисто тактически решения. Или поне така обещаваха нейните създатели. Защото директната атака не винаги е най-добрата политика. Поне не в Crackdown. За да се доберете до "сърцето" на една или друга престъпна групировка, вие трябва първо да я обезкръвите с правилно насочени атаки срещу нейните ключови "опори". Звучи многообещаващо, особено на фона на повече от впечатляващата графика и отзивите за не по-малко впечатляващия онлайн мултиплейър на Crackdown. И кой знае, може би именно играта, която (външно) прилича най-малко на GTA, ще се превърне в първия успешен опит да бъде разклатен поне малко тронът на безспорния хит номер едно от последните пет години.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **2K Games**
Създател: **Climax Studios**
2kgames.com/ghostrider/
Играчи: **1**
Платформа: **PS2, PSP, GBA**

Ивелин Г. Иванов

Наистина, налагаше ли се?!

Ghost Rider

Тъкмо да си помисли човек, че евтините игри по филми са останали в миналото и... Ghost Rider! Ако поне малко си падате по комикси, вероятно знаете, че всеки момент по кината трябва да се появи филм със същото заглавие и Никълък Кейдж в главната роля. И, да, въпросният филм е създаден по една от най-популярните комиксови поредици на Marvel. В нея се разказва за съдбата на Джони Блейз, който продава душата си на дявола, за да спаси живота на своя баща. Така той се превръща във въпросния "призрачен ездач", който приема своята демонична форма щом някъде наоколо бива извършено зло дело. Всичко върви относително гладко, докато не става ясно, че не кой да е, а самият Мефистофел има специална задачка за Джони. Синът на сатаната (който в комикса се казва "Блакхарт") е решил, заедно с няколко свои приятелчета, да направи някоя и друга поразия. Проблемът е, че всичко това може да доведе до края на света, от който – очевидно – Мефисто няма никаква далавера. На мистър Блейз се пада нерадостната задача да спре синчето на дявола и да го постави на мястото му. В противен случай гаджето на Джони ще се озове в пъкъла. За вечни времена!

Нека уточним, между другото, че играта Ghost Rider има история, различна от тази на филма. Нейни автори са популярните комиксови сценаристи Гарт Енис и Джими Палмиоти. Но не бързайте да пляскате весело с ръчички. Последното нещо, до което ще ви е в тази игра, е да се заслушате или загледате в историята. Четете нататък, за да разберете защо.

Нека започнем в това, че на всеки редови фен на екшъна ще са нужни броени секунди преди да разбере откъде авторите на Ghost Rider са "черпили вдъхновение. Атаките с двойните, покрити с огън вериги на Джони, са очевадно копие на специалитета на Крейтос от God of War. Едно доста

евтино копие

бих добавил. Момчетата от Climax обаче са решили и да се презастраховат... като включат система за оценка на атаките, която пък копира едно към едно тази на Devil May Cry!

И ако сте сред феновете на някое от двете споменати заглавия, не бързайте да се радвате, че тъкмо сте открили "още от същото". Като всяка откровена имитация, Ghost Rider е доста, доста далеч от оригинала. Да не говорим, че този "дребен" недостатък е дебело подчертан със смехотворен дизайн на нивата, суперпостен набор от чудовища, проблеми с камерата и прочее, и прочее.

И за да стане веселбата още по-сериозна, една трета от играта е посветена на нивата, в които Джони се разправя с враговете си, яхнал своя обвит в пламъци "чопър". Отново звучи като добро хрумване, но повярвайте ми – не е! На някого е дошла идиотската идея въпросните нива да бъдат оформени като състезателни трасета. И за да е идиотизмът пълен, след като врътнете "пистите" веднъж, ще ви се наложи да се морите с тях още веднъж – този път в "огледалната" им версия. Всичко това е обилно полято с едни и същи досадни и доста лесни за анихилиране противници, като тук-там ще ви се наложи да се "плъзнете" под разположените напреки на пистата камиони.

Добре де, на кого всъщност е необходимо всичко това! Феновете на добрия екшън от трето лице вероятно ще умрат от скука на десетата минута от Ghost Rider. Феновете на комикса пък, ще бъдат разочаровани от доста опростената на места графика, отсъствието на ключови герои и - като цяло – липсата на каквото и да е усещане за духа на въпросната "история в картинки". За кого тогава е правена тази игра? Аз не знам, светнете ме вие, ако се сещате.

Ревю
Жанр: **Скок-подскок**
Издател: **High Impact Studios**
Създател: **High Impact Studios**
www.us.playstation.com
Играчи: **1-4**
Платформа: **PSP**

Ивелин Г. Иванов

Завръщане към корените

Ratchet & Clank: Size Matters

В случай че сте пропуснали новината – създателите на Ратчет и Кланк – Insomniac Games, зарязаха (поне временно) своите отрочета в полза на фърст пърсън шутърите за конзолите от ново поколение и по-специално PS3. Не ги виня. Колкото и ненаситни да сме ние геймърите за "още от същото", питайте, ако ви се удаде възможност, някой професионален геймдивелъпър какво означава да работиш в рамките на 6 години, да речем, с все едни и същи герои, все един и същ свят и по-малко или повече – един и същ геймплей.
Но когато си свършил наистина добре работата (какъвто определено беше случаят с Insomniac), за друг добър дивелъпър няма да е проблем да поеме достойно щафетата. Какъвто пък е случаят с Ratchet & Clank: Size Matters, дело на High Impact Studios. Момчетата от High Impact вероятно са измежду милионите верни почитатели на поредицата, защото иначе едва ли щяха да се справят така добре със задачата. Другото нещо около тях, което определено ме впечатли, беше тоталният професионализмът, прозиращ във всеки кадър на Size Matters. За новобранци (аз поне не можах да намеря друга игра, правена от тях) High Impact демонстрират смайваща зрялост и усет към детайла.

Първата добра новина за феновете е, че Size Matters е откровено завръщане към добрите стари времена на Up Your Arsenal и Going Commando. В новата игра няма и следа от недопечения експеримент, наречен Ratchet: Deadlocked (последната засега R&C игра на Insomniac, известна още като Ratchet: Gladiator). Кажете едно здравей на добрия "стар" jump&run/action микс а ла Insomniac, с добре познатите събиране на болтове, мини-игри, битки с босове, допълнителни материали за отключване и т.н. Наистина не е за вярване колко

Вярна с оригинала

е Size Matters, при това в най-положителния смисъл на това определение.
Другото нещо, което определено не е за вярване, е как след броени минути човек забравя, че всъщност играе на преносима конзола. Графиката изглежда супер-детайлна, анимациите вървят без каквато и да е следа от насичане, ей-богу, дори звукът е повече от впечатляващ (особено, ако сте на слушалки). Все пак най-голямото постижение на High Impact безспорно е управлението. Комбинацията от "thumb stick"-а на PSP и двата му "shoulder button"-а (плюс безпогрешно напипаната камера, разбира се) дава свобода, която е трудно да свържеш с един handheld. За мен лично си остава загадка нерадостната за момента съдба на PlayStation Portable с липсата на достатъчно заглавия, незадоволителните продажби и прочее. Хората били искали забавление?! И ако Size Matters не е забавление, здраве му кажи!
И сякаш всичко това не е достатъчно, та новата игра на High Impact предлага и страхотен мултиплейър за до 4-ма души към и без друго страхотната оферта. По-добра традиция отново става въпрос предимно за режими от арсенала на фърст пърсън шуутърите и по-специално за death match и capture the flag. В същото време Size Matters включва и няколко уникални като купон целево-ориентирани мултиплейър игри. Вярвате или не, аз дори успях да направя своя онлайн PSP дебют с новия Ratchet&Clank. Е, не всичко беше цветя и рози, но определено ми се отвори апетит за още. Точно както ми се отвори апетит и за ново, поредно R&C заглавие в PSP формат, отново дело - защо не – на High Impact!

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC MANIA

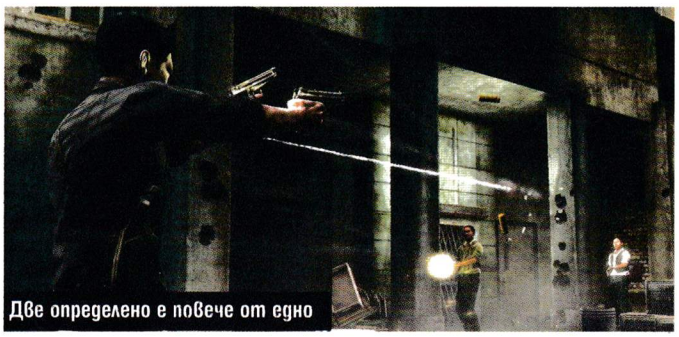
Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Midway**
Създател: **Midway**
www.midway.com
Играчи: **1**
Платформа: **PS3, XB360, PC**

Ивелин Г. Иванов

Танцуващият с пистолети

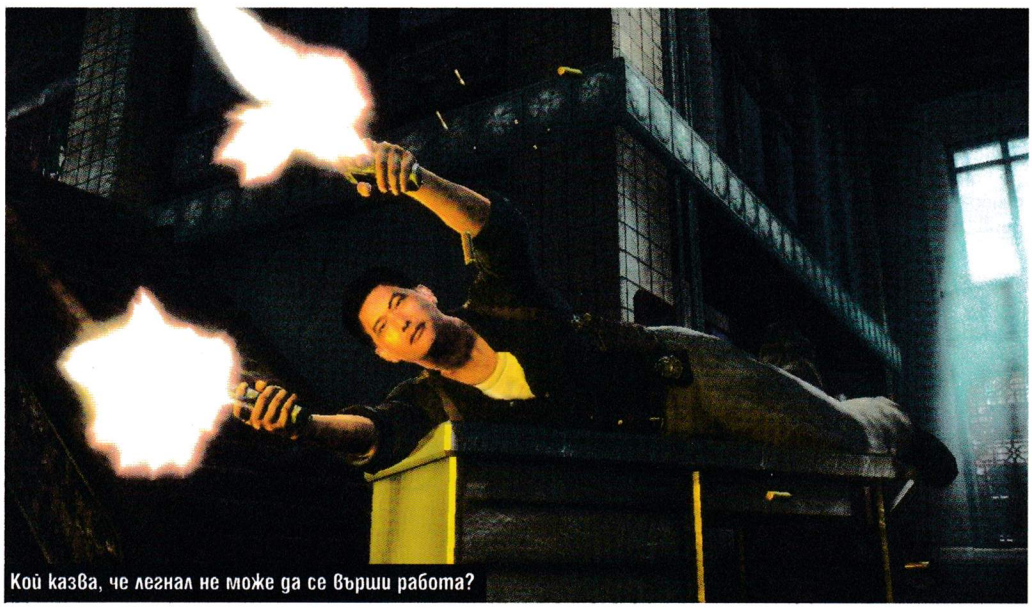
Stranglehold

През последните няколко години доста сериозни кино режисьори заявиха открития си интерес към създаването на видео или компютърна игра. От тях обаче засега единствен Джон Уу направи нещо конкретно по въпроса. "Нещото" се нарича Stranglehold ("мъртва хватка") и освен мистър Уу, ключова роля в проекта играе и един от любимите му актьори – Чо Юн Фат ("Тигър и дракон", "Резервните убийци"). Идеята все пак е на издателя Midway, което е донякъде изненадващо. Нормално е човек да очаква подобен проект да се развие по-скоро под крилото на японски издател от калибъра на Konami или Capcom. Но все пак нека не забравяме, че напоследък Джон Уу е по-скоро холивудски, отколкото хонг-конгски режисьор.
Главно действащо лице в Stranglehold е инспектор Текила (мм, не знам дали това е истинското му име), който освен че ползва физическата прилика с Чо Юн Фат, е и нещо като "духовен двойник" на ченгето от класиката на Джон Уу – Hardboiled. Доста преди да си стегне куфарите за Холивуд (да направи там филми като "Код Пречупена стрела" и "Лице назаем") мистър Уу вече си беше спечелил културна слава. Две бяха, още тогава, основните съставки на неговия "кинематографски почерк" – екстремното, естетски показано насилие и невероятните (често и в буквалния смисъл) хореографии на престрелките. И макар засега хората от Midway да прескачат ловко темата за насилието в своята нова игра, на "танците с пистолети" в Stranglehold се отделя огромно внимание. Играта определено има амбицията да ни накара да се почувстваме на живо във филм на Джон Уу, или поне това е негласното маркетингово мото на Midway.
И за да не ви оставя с погрешно впечатление – отзивите на журналистите, опитали играемата версия на Stranglehold, са повече от възторжени. В същото време мнозина отбелязват, че Midway определено са отстъпили от някои от най-радикалните си идеи.
В центъра на геймплея са три основни "специални техники", заимствани директно от филмите на Уу и най-вече от прословутия


Две определено е повече от едно

Hardboiled

Първата от тях, кръстена "Precision Aim", ви дава шанса да се... прицелите прецизно от гледна точка от първо лице. В нея инспектор Текила ще може да вкара някой и друг от задължителните "хедшотове" и да гръмне стратегически пръснатите из нивата, варели с гориво, пожарогасители и други подобни взривоопасни нещица.
Втората спец техника се нарича "Barrage" и се възползва от факта, че почти всичко от декора на Stranglehold ще може да бъде разрушено. С нея Текила ще може да спира налитащите на вълни от противници с директен обстрел или като просто срине на главите им някоя по-паянтова стена. Третата техника от арсенала на "твърдо сварения" инспектор е "Spin Attack". С нея той ще покрива диапазон от 360 градуса в напечените ситуации, когато е напълно обграден.
Stranglehold ще бъде преди всичко сингълплейър изживяване, но на Midway очевидно не липсват и мултиплейър амбиции. За съжаление кооперативният режим е бил зарязан окончателно, но пък авторите на играта обещават режим за няколко (все още неясно за колко точно) играчи, какъвто никога не сме виждали преди.
И на финала нека уточним, че трите версии на Stranglehold (PlayStation3, Xbox 360 и PC) ще бъдат абсолютно идентични. Все пак, ако бях PC геймър, бих инвестирал в един наистина, ама наистина добър геймпад.


Кой казва, че легнал не може да се върши работа?

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

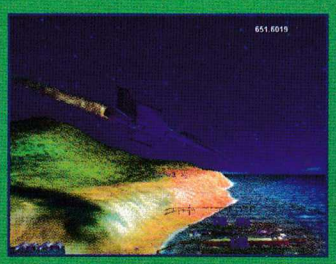
- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *THUNDERBOLT II*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

Thunderbolt II е военен самолет, специално създаден да подпомага сухопътните сили. Играта включва 18 мисии, а също така и мултиплейър режим. Самолетът е екипиран със самонасочващи се ракети въздух-въздух и въздух-земя, картечница и бомби. Лесна за управление игра. Само не забравяйте да заредите навреме гориво и да се запасите с муниции!

Системни изисквания:

- 600 Mhz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB памет и Hardware T&L
- саундкарта
- 350 MB свободно пространство на диска.



ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

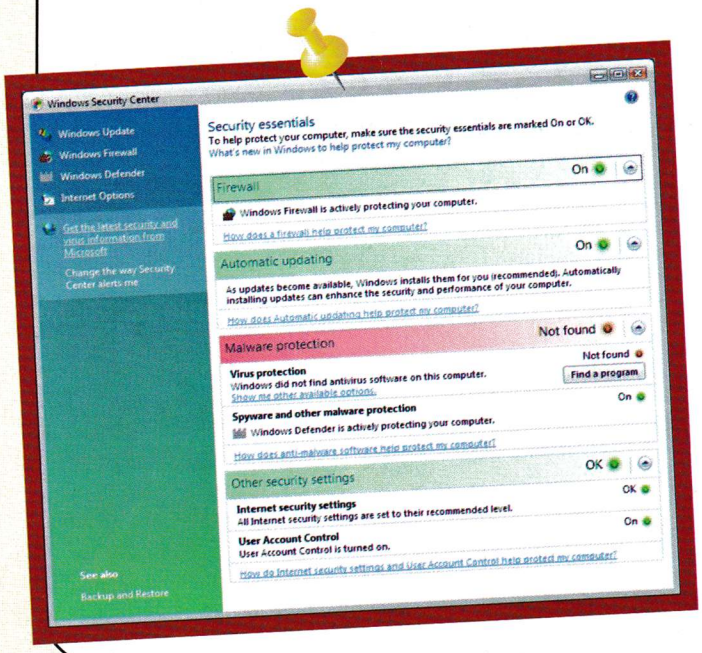
Иван Дончев

Факти, факти...

HASTA LA VISTA

Колко най-сигурен е Windows Vista

Твърденията на Бил Гейтс, че Windows Vista е най-сигурната операционна система повдигнаха доста вежди сред специалистите по компютърна сигурност. Макар и една от най-защитените спрямо по-старите версии, Windows Vista отстъпва на системи от други разработчици.
Според Мико Хипонен от F-Secure новият Windows бие предшествениците си Windows 3.x, Windows 95, Windows NT, Windows 2000 и Windows XP, но все още не може да се мери с FreeBSD, QNX, AS/400 и някои други, които са по-сигурни от него. Той дори посочва и един продукт на Microsoft, който е по-надежден от Windows Vista, а именно операционната система на игровата конзола Xbox 360.
Дейвид Ем, старши консултант в Kaspersky Labs, коментира, че основните проблеми на Vista идват от потребителите, а не от самия софтуер. Microsoft търси компромис между сигурност и лесно използване, които на моменти са две твърде различни и несъвместими цели. И тъй като Vista трябва да може да бъде ползвана от всеки потребител, дори и с минимални компютърни умения, системата става уязвима именно поради липсата на познания у човека на клавиатурата. Например системата за автоматично инсталиране на софтуер от интернет пита за всяко нещо потребителя. Ако той не е достатъчно технически грамотен (а дори и да е) може бързо да се отегчи от твърде честите диалози и просто да натиска OK, до края. Което е едно опасно и не препоръчително поведение.



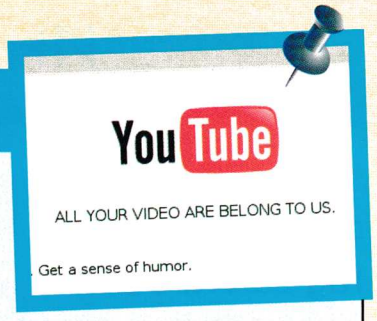
Microsoft прие отворените формати

Microsoft вече има продукт, с чиято помощ можете да записвате документи, изработени в Microsoft Word, в други формати освен предвидените досега от компанията. По-специално става въпрос за дълго игнорирания формат ODF, използван от конкурентния безплатен продукт Open Office. Досега беше възможно запазването на текста и в различни формати, чрез които да се отварят документите и в други програми, но те не можеха да запазят пълното многообразие от форматни опции, поддържани от двата офис продукта.
След Microsoft Word ще започне работа и по създаването на конвертиращ софтуер за останалите продукти на компанията, като Microsoft Excel и PowerPoint. Очаква се проектът да завърши в края на 2007 година.

Аудио хак за Windows Vista

Наскоро бе открит един доста екзотичен, но все пак работещ начин да се накара система с Windows Vista да изпълни команди, които не са подадени от оператора ѝ. А именно, чрез просвирване на аудио-запис, който дава гласови инструкции на компютъра. Системата за гласово управление на новата операционна система позволява доста операции да бъдат изпълнявани след изречени на глас команди. Ако отворите даунлоуднат файл, или дори непознат сайт със звук, той би могъл да подаде (не)правилните команди на вашия компютър и да се окажете с някой и друг важен файл по-малко. Този сценарий може съвсем лесно да бъде тестван и се оказва, че наистина работи. От Microsoft не отхвърлят възможността за пробив, но смятат, че реално този хак е доста трудно приложим, тъй като зависи от твърде много подробности, като това микрофонът да е включен, когато се възпроизвеждат гласовите команди, колоните и микрофонът да са разположени по подходящ начин, а и човекът зад компютъра да е достатъчно вцепенен, за да не усети какво му се случва.
Но дори и да допуснем, че командите бъдат подадени успешно, системата за гласово управление не може да извършва важни системни операции, като формат на диска, които да нанесат сериозни поражения. И все пак изтриването на отделни файлове е възможно, както и изпразването на Recycle Bin, което си е достатъчна беля.

YOUTUBE: ИМА ЛИ ПИЛОТ В САМОЛЕТА



Viacom – компанията, стояща зад MTV, VH1, Comedy Central и редица други популярни имена, изиска от YouTube да свали над 100 хиляди клипа, които по един или друг начин накърняват бизнес интересите й.
На YouTube всеки ден се качват около 60 хиляди нови клипа, което прави невъзможно каквато и да било проверка на съдържанието им. За премахване на пиратски материали YouTube разчита на сигнали и се слави с това, че в рамките на един ден реагира на повечето от тях. Но ако проверката на 60 хиляди нови клипа е невъзможна, то проверката на 100 хиляди стари не е по-лесна задача. Редица невинни потребители са били шокирани от съобщения, че техните материали нарушават правата на Viacom и ще бъдат премахнати. Един от нашумелите примери е авторски филм на независимия филмов производител Виктор Руук, който е посветен на житейските проблеми на кеч-борец с хомосексуална ориентация. Фрапиращ е и друг случай, в който е изтрит семеен видеоклип на потребител, който просто не би могъл да има нищо общо с Viacom.
Големите обеми на информацията в YouTube очевидно правят контрола труден. А когато го има, затруднено е прилагането му. Затова, далеч по-успешен е моделът на сътрудничество, който е постигнат с редица други големи продуцентски компании. Но Viacom засега се дърпат.

ДА ХАКНЕШ ИНТЕРНЕТ

Световната мрежа удържа на най-голямата DoS атака от години насам. Обект на неочакваното и нежелано внимание са били сървърите, които отговарят за съответствието между домейн имената и интернет адресите (известни като DNS сървъри) в основните зони – com, net, org, gov и др.
В случай на успех, потребителите на интернет в цял свят биха изпитали сериозни затруднения в отварянето на сайтове и изпращането и получаването на електронна поща.
Методът е бил разпределена Denial of Service атака, или иначе казано – срещу сървърите са били насочени големи потоци от информация от много различни източници. Част от тях е възможно да са били хакнати машини на нищо не подозиращи хора. Когато количеството генериран трафик стане по-голямо от капацитета на системата, тя се претоварва и не може да обслужва повече заявки.
Състоянието на претоварване може да бъде входна точка и за по-сериозни хакерски атаки, насочени към придобиване на контрол върху атакуваната машина.
Макар и доста сериозен, опитът е бил неуспешен и DNS сървърите са устояли на нездравия интерес към тях, което показва, че степента на надеждност на "гръбнака" на интернет мрежата е доста висока и засега можем да браузваме спокойно. Докато не измислят нещо по-опасно.

CLASSIFIED

Слепи петна на Google Earth

Ако знаете къде да гледате в услугата Google Earth, показваща Земята отгоре, така както я е видял за пръв път Юрий Гагарин, ще откриете местности, на които сякаш голямо любопитно насекомо е кацнало на обектива по време на снимките и всичко се е сляло в мека цветна каша. Това са редица специални и секретни обекти, които не е препоръчително да бъдат на два клика разстояние от всеки професионален или любител терорист. Последната заявка за подобно разкрасяване на световния атлас е от страна на индийското правителство. Представители на индийските власти са отправили молба към Google за заличаване на детайлите от редица военни обекти и държавни сгради. Гигантската търсачка по принцип се съобразява и е заличавала и преди информация за държавни, разузнавателни и други служби, атомни централи и т.н.
Ако пътувайки по картата стигнете до оградени с бодлива тел сгради, вместо до това, което сте смятали за екзотично кално езеро и чичко с автомат учтиво ви помоли да смените посоката, не се сърдете на Google. Въпрос на политика.

THINK DIFFERENT

Ябълката на раздора

Кое е общото между Стив Джобс и Джон Ленън, освен това, че са променили представата за света на доста хора? Това е името, под което те са избрали да продават продуктите си. Apple Inc. (доскоро Apple Computer) на легендарните производители на Macintosh и Apple Corps. на не по-малко легендарната група Beatles. Любопитното съвпадение е довело до 25 години съдебни спорове за това кой има правото да носи името. От една страна, докато Apple Computer беше само компютърна компания, проблемът не беше сериозен, но след навлизането им в музикалните среди с iTunes и iPod, Beatles се почувстваха застрашени. В крайна сметка, след постигнато споразумение между двете страни, ще има и Apple Inc. и Apple Corps. Макар че томахавката вече е заровена, все още не се знае дали песните на Beatles ще бъдат достъпни за даунлоуд през iTunes.

Apple съветва: изчакайте с Vista

Новият Windows Vista все още не е напълно iTunes съвместим. Ако сте притежател на iPod и потребител на iTunes и обмисляте ъпгрейд на операционната си ситема, по-добре е да изчакате няколко седмици, докато бъде създадена новата версия на музикалния софтуер, която ще работи коректно с Vista. Иначе рискувате да си навлечете редица главоболия, като невъзможност да отваряте музика и видео, закупени от магазина на iTunes и проблеми със синхронизацията с iPod-а. Още със стартирането на Windows Vista бе обявено, че е проверена съвместимостта с над 5000 софтуерни и хардуерни продукти на различни производители. Колкото и да е странно, Apple очевидно не е бил сред тях.

Владимир Тодоров

Гид за Warez-ите
или история за тъмната страна на мрежата

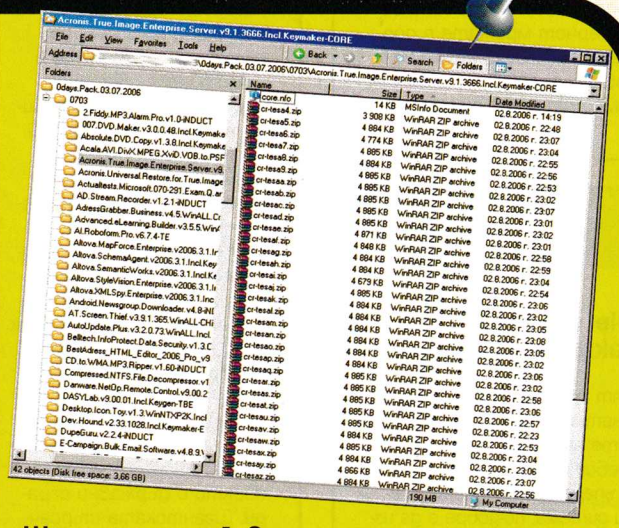
Интернетски пирати

Замисляли сте се как точно функционира интернет пиратството, което тероризира от години насам развлекателния бизнес, и какви са каналите, по които достига една игра, филм или софтуер до масовия потребител, чийто джоб не е сред най-дълбоките? Оказа се, по мои скромни наблюдения, че малцина са наясно с точните процедури. Не бих се осмелил да заявя, че знам всичко, но ще се опитам максимално синтезирано да ви поднеса всичко онова, до което се докопах като информация през последните няколко месеца.

На първо място е редно да отбележим, че интернет пиратите не са шепа хора, които работят в някой магазин за софтуер или игри, взимат даден продукт вкъщи и го качват на локалното FTP (или пък започват да го шерват през някоя P2P програма). За изненада на мнозина т.нар. warez сцена, както всъщност онези, които са част от нея, предпочитат да я наричат, е изключително добре организирана.

Анатемосването на Valve

Нека ви разкажа една история. Преди време хакер успя да проникне в корпоративните сървъри на Valve и измъкна от под носовете им бета версията на Half-Life 2 – играта, на която разработчиците бяха посветили осем години от живота си. За нещастие на компанията момчето я дава пират с отлични връзки, който от своя страна я качва на Anathema. Миг по-късно целият свят получава достъп до бетата на Half-Life 2. Anathema е един от тридесетте т.нар. топсайтове – строго секретни сървъри, от които водят началото си почти всичките нелицензирани филми, музики и игри. Освен група от най-елитните пирати и федералните власти, които всячески се опитват да ги проследят, мал-



Що е то рилийз?

Рилийз е пиратски материал, пакетиран и пуснат в мрежата от някоя warez група. Форматът е най-различен, но ако става въпрос за игра или програма, той обикновено е bin/cue, компресиран с RAR и разделен на файлове от по 15,000,000 байта. Името на рилийза би изглеждал горе-долу по следния начин: „New.Game.3-ReLEASEGROUP".

Видът на рилийза е най-различен. При игрите най-често е CD/DVD имидж (bin/cue формат) или Rips. Филмите са или DivX/XVid (обикновено 600-800 мегабайтови файлове), или SVCD/VCD (два или три bin/cue файла). Съществуват най-различни филмови рилийзи (на този сайт ще намерите огромен списък – www.vcdquality.com).

Рилийзът почти винаги е придружен от nfo файл, който дава повече информацията за самия него и за групата, която го е изготвила.

Пътят на рилийза

Можете да сте сигурни, че само за няколко часа, след като „стоката" – игра, филм, песен или каквато и да било медия, защитена от авторско право – попадне в ръцете на вътрешния човек, тя ще се разпространи в мрежата с мълниеносна скорост.

1. Вътрешният човек

Работниците в кино салоните и в индустрията като цяло водят свои собствени подмолни операции. Хакерите, търсещи все още неиздадена игра, се целят в сървърите на компанията. А преди дадено дългоочаквано CD се появи в Amazon.com, някоя „кртица" във фабриките за щамповане вече се е сдобила с копие.

2. Пакетиращият

Пиратската стока се предава на някоя рилийз група. Тя взима няколко гигабайтов филм и го сплесква максимално, за да е по-лесен за онлайн размяна.

3. Дистрибуторът

Говори се, че рилийз групите имат ексклузивни отношения с т.нар. топсайтове, които са на върха на пирамидата. Те ги качват в тях, стига да отговарят на всички изисквания. И когато оператора на подобен топсайт пусне на свобода рилийза, лавината започва.

4. Куриерите

Веднага щом рилийз групите им дадат знак, тези трудолюбиви пчелички започват да копират и пренасят файловете със скоростта на светлината от топсайтовете до други по-обикновени сайтове (а оттам и към P2P мрежите като eMule или Morpheus).

5. Широката публика

Когато файлът се копира хиляди пъти, P2P мрежата се пренасища с него, а обикновеният потребител получава свободен достъп до най-новите филми, музика и игри.

цина знаят за тях. А още по-малко могат да се логнат.
Минути след появата на Half-Life 2 в Anathema файлът се размножава в 30 копия, после в 3,000, в 30,000, а Valve са напълно безпомощни да попречат по какъвто и да било начин на случващото се. Щетите са необратими, а техният коледен блокбъстър – тотално съсипан. Както знаем обаче, Half-Life 2 успя да излезе в един момент – но почти след едногодишно препрограмиране.

Перфектният усилвател

Целта на цялата тази организация – топсайтовете, пирамидата и P2P мрежата взети заедно – въобще не е да шерва. А по-скоро – да разпръсква във всички посоки. Тя взима един сигнал – да речем най-новия сингъл на U2 – и започва да го излъчва във всички посоки. Пиратската пирамида е един перфектен усилвател. Колкото по-надолу слизаме, толкова по-ясен става сигналът до момента, в който не стигне до P2P мрежата. Тогава всеки, който е способен да напише U2 на клавиатурата си в сърч енджина, би могъл да си го изтегли.
Това би трябвало да радва властите, защото ако те успеят да отсекат главата (топсайтовете), тялото (световното разпространяване на нелицензирана медия) ще падне безжизнено на земята. Звучи лесно. Но ако не можеш и не знаеш как да откриеш главата? Както с всяка престъпна организация и при тази са необходими години, за да се проникне в нея.

Тъмната мрежа

Върховете на мрежата се наричат даркнет и те са скрити зад множество защитни пластове. Сайтовете използват "bounce", за да скрият своите IP адреси, а техните юзъри могат да се логват в тях единствено от „надеждни" IP адреси. Повечето трансмисии между сайтовете използват свръхмощна енкрипция. Освен това те постоянно променят потребителските имена и паролите, с които влизат. По предварителни изчисления даркнет разпространява над половин милион филми всеки ден. Попитайте всеки адвокат и той ще ви каже, че това е обширно криминално начинание, нарушаващо в световен мащаб закона за авторското право.

Разсипниците на Холивуд

Що се отнася до филмовите пирати, те се сдобиват с плячката си от три основни източника – вътрешни хора в индустрията, прожекционисти или поставени лица във фабриките за щамповане, където петнадесет процента от CD-тата или DVD-тата са дефектни, основно защото етикетът им е съвсем леко отлепен или откъснат. Когато подобни дискове се озоват на боклука, все ще се намери някой, който да ги прибере и да ги подготви за влизането им в някой от топсайтовете.
Рилийз групите се разделят най-общо казано

в зависимост от материала

с който се занимават – видеоигра, филм, музика, телевизионни програми и филми – и впоследствие дори по жанрове. Някои да речем са се специализирали в японските анимета, а други са съсредоточили уменията си в Xbox игри. Така или иначе целта на всяка една е една – да изпреварят датата на излизане на някой хитов албум, видео игра или филм с колкото се може повече време. Без значение какъв е източникът – фабрика за щамповане, киносалон и т.н. – филмът трябва да бъде правилно подготвен за дистрибуция през мрежата. Конвертирането на аналогов образ в дигитален е труден и продължителен процес. А още по-голямо предизвикателство е да го приведеш във форма, която да може да бъде компресирана в една „дигитална кутия", която е в пъти по-малка от оригиналния размер. Ако всичко това не е направено както трябва, топсайтовете няма да приемат файла, той трябва да отговаря на един огромен списък с изисквания. Контролът над качеството е основен приоритет за рилийз групите. На практика файлът трябва да е перфектен.
Отделните сцени от филма изискват отделно внимание. За да изглежда всичко максимално добре, трябва да знаеш как да приложиш кодека правилно. Кодекът, или алгоритъмът компресиране-декомпресиране, е метод, чрез който размерът на файла се намалява до размер, подходящ за разпространение през интернет. Видеото обикновено се компресира с вариации на MPEG кодеци. Един сериозен рипър ще настрои битрейта на компресията във всяка сцена на даден филм като се съобрази с промяната на цветовите нюанси и осветлението.

Вечният въпрос – защо?

Рилийз групите твърдят, че не правят всичко това с идеята да печелят пари. Ето какво обикновено пише в nfo файла на DEViANCE – „Вършим подобни неща просто за КЕФ. Твърдо против сме всякаква парична изгода или комерсиализация на пиратството. Не разпространяваме който и да е рилийз, други вършат тази работа. Дори КУПУВАМЕ всичките игри със собствените си пари, спечелени с почтен труд от нас самите. Пари от истинска работа, необвързана със сцената. Защото обичаме оригиналните игри. Няма нещо по-добро от оригинала. Ако харесвате тази игра, КУПЕТЕ си я! Както ние направихме!"
И аз съм склонен да им вярвам. Надявам се с този материал да сте придобили малко по-ясна представа за интернет пиратството и неговата мощ.

Видове Warez

Appz – (от application) – обикновено това е версията на даден софтуерен, лишена от маловажни неща, например библиотеки от картинки, така че да стане с поносим размер;

Crackz – модифициран стартиращ файл (обикновено един) и/или library (обикновено една). Или пък пач, чиято цел е да превърне пробната версия на пакета във финална версия като преодолее антипиратските защити.

Gamez – тази сцена концентрира усилията си върху компютърни и конзолни игри, макар че последните се наричат по-често ISOs и ROMs.

Moviez – пиратски филми, които обикновено излизат, докато се въртят по кината или са рипнати от CD/DVD/HD-DVD преди датата им на излизане.

NoCD/NoDVD/FixedExez – хакнат изпълним файл, който позволява на програмата да тръгне без CD или DVD-то.

TV-Ripz – телевизионни сериали и шоу програми от всякакъв род, които се появяват обикновено до няколко часа след излъчването им. Разбира се, всички реклами в тях са изрязани. DVD-рипове на телевизионни сериали спадат към отделен подтип.

mp3z – пиратски албуми, сингли или друг аудио формат, които обикновено се набавят при рипването на CD или при пускането им в радио ефир.

E-Bookz/ebookz/e-bookz – тук влизат всички пиратски е-книги, сканирани книги, комикси и прочие.

DOX – малки притурки към игрите. Тук влизат nocd, кракове, трейнъри, чийтове, ръководства и прочие.

MVidz – музикални видео клипове, които най-често са рипнати от телевизията, HDTV и DVD. Разпространяват се в XViD формат.

В рубриката „конфигурации на месеца" ви представяме по две компютърни конфигурации – една върхова и една на разумна цена. Във всеки брой ви запознаваме с различна комбинация от върховите модели процесори и графични ускорители, тъй като производителността на основните конкуренти е сходна и изборът по-скоро се решава от някои техни специфични характеристики и най-вече от „привързаността" на клиента към дадени марки. Естествено върховата конфигурация винаги може да бъде подобрена допълнително, добавяйки ѝ още по-екзотични компоненти. Разумната конфигурация във всеки брой е предназначена за различен ценови клас – до 1000 лв., до 1500 лв., до 2000 лв. и т. н. Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват пълните 20% ДДС – дори за компоненти, които евентуално могат да се намерят и по-евтино. В секцията „джаджа" ви представяме по някоя дребна екстра за добавка към конфигурациите.

Конфигурации на месеца

	Конфигурация "PC Mania"		Конфигурация за 1000 лв.	
Елемент	**Продукт**	**Цена**	**Продукт**	**Цена**
Графичен ускорител	**2 бр. ASUS EN8800GTX/HDTP/768M**, две DirectX10 платки – с по един GF8800GTX чип, работещ на 575MHz/1350MHz и с по 768MB / 900 MHz / 1800DDR памет (общо 1.5GB), HDTV изход с HDCP, на платка по два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност всеки. **1 бр. ASUS PhysX P1**, PCI платка за изчисление на физически ефекти, 128MB памет 366MHz/733DDR (128bit)	2x1150 лв. 360 лв.	Вграден в чипсета	
Процесор	**2 бр. AMD Athlon64 FX74**, двуядрени (общо 4 ядра), 3GHz, 4MB (2x2x1MB) кеш памет от второ ниво, 1000MHz/2000DDR HyperTransport интерфейс.	2x1150 лв.	**Intel Celeron D 331 LGA775**, 2.66GHz, 256K L2 кеш, 133MHz/533QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit.	85 лв.
Чипсет и дънна платка	**ASUS L1N64-SLI WS**, nVidia nForce680a SLI чипсет (2x nF570SLI MCP), два цокъла LGA Socket1207FX, 2бр. PCIe x16, 2 бр. PCIe x16 (x8 електрически), 1бр. PCIe x1, 1 бр. PCI слота, 12 SATA/300 порта с RAID, 1 UATA/133 канал и 2 допълнителни SATA/300 (от Sil3531 - един вътрешен и един външен), два Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук (до 7+1)	670 лв.	ASUS P5B-VM, чипсет Intel G965/ICH8, до 266MHz/1066QPB шина (поддържа Core2 Quad), 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x4, 2 бр. PCI слота, 4 SATA/300 порта, допълнителен чип JMB363 с 2 SATA/300 (един вътрешен и един външен, RAID) и 1 канал UATA/133, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, ADI AD1988 High-Definition Audio (до 7+1). Вграденото видео е GMA X3000 с 8 US, поддържащи DX9c/SM3 и работещи на 667MHz.	230 лв.
Оперативна памет	**4 бр. 1GB PC2-8500 (DDR-II/1066),** максималният обем памет, който може да се получи от широко разпространени модули.	4x260 лв.	**2 бр. 512MB PC2-6400 (DDR-II/800)** Максималната поддържана от чипсета скорост. Паметта се споделя с видеоускорителя.	2x 100 лв.
Твърд диск	**2 бр. WD Raptor 150GB**, Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.	2x485 лв.	**1бр. Hitachi 80GB,** 8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа.	90 лв.
Записвачка	**2 бр. NEC AD-7173A** (за директно копиране от диск на диск или просто за използване на два диска едновременно), UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.	2x75 лв.	**1бр. Sony AWG170A10**, UltraATA/33 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD	60 лв.
Охладител за процесора	**Scythe Ninja Plus**, един от най-големите радиатори, 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120 mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock.	90 лв.	Включен заедно с процесора	
Мишка	Комплект безжични мишка и клавиатура и Bluetooth приемопредавател **MS IntelliMouse Explorer Bluetooth**, пет бутона, колелце за вертикално и хоризонтално превъртане	115 лв.	**A4Tech OP-50-4 USB**, оптична, три бутона с колелце (scroll)	10 лв.
Клавиатура	**MS Desktop Elite Bluetooth**, допълнителни и мултимедийни клавиши, колелце (zoom, scroll)	95 лв.	**A4Tech KB-28-1 PS/2**, 101 клавиша плюс допълнителни и мултимедийни, заменяеми със стрелки клавиши „W", "A", "S", "D" – „геймърски комплект".	15 лв.
Кутия	**ATX Middle Tower**, прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти.	165 лв.	**ATX Middle Tower 400W**, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон.	50 лв.
Захранване	**Thermaltake 750W W0116RE**, достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за GF7950GX2 платките), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).	275 лв.	Включено заедно с кутията.	
Колонки	**Creative Inspire T7900** – 7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92 W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).	190 лв.	Вградени в монитора	
Монитор	**Philips 230WP7NS**, 23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 12 ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4 бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на размерите.	1965 лв.	**KTC K7005L**, 17" течнокристален монитор, нелошо време за реакция (12ms), два високоговорителя. За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за по-големите 18" TFT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT).	325 лв.
Общо		**10685 лв.**		**1045 лв.**
Джаджа	**InfoSec PFS 6 Master TGE** – разклонител със защита от пренапрежение за телефонна линия и 6 контакта. Единият от контактите може да се настрои като „Master" и да се зададе праг на консумация (8W-70W), при превишаването на който (т.е. при включване на PC-то, ако е включено там) останалите 5 контакта да получат напрежение (през останалото време те стоят изключени)			40 лв.

Acer Aspire 5680

Дойде Vista, Windows Vista. Ако решите да смените досегашния си Windows, неминуемо ще трябва да помислите и върху подмяна на хардуерните компоненти. По-мощен процесор, повече RAM, по-добра графична карта – силно вероятно е да махнете с ръка и да кажете звучно „Забрави". В подобни мигове покупката на нов преносим компютър изглежда най-лесното и логично решение на чуденето. Със серията Aspire 5680 на Acer дори няма да усетите разликата между десктопа и лаптопа.

Това е първият Vista-компютър, който тестваме в редакцията и поради тази причина ни е трудно да преценим кое по-напред да коментираме – хардуерните показатели на машината или софтуерните ни впечатления от новия Windows. Vista работи отлично с тази система благодарение на чудесните характеристики на лаптопа – два гигабайта оперативна памет, Intel Core2 Duo процесор T5500 с тактова честота от 1,66 гигахерца и графична карта nVidia GeForce Go 7600 със 128 мегабайта видеопамет. Дисплеят е 15,4-инчов, широкоекранен, с модерната напоследък огледална повърхност за по-добра видимост и при силна дневна светлина. Лаптопът разполага с Bluetooth, четири USB-слота, както и с четци за различни флаш карти – Memory Stick Pro, SD, XD. На задната му страна ще откриете DVI-D изход – изключително удобно, ако искате да вържете новия си течнокристален монитор или новия си течнокристален телевизор директно към машината и да гледате филмите си. Оптичното устройство е DVD-писачка. С вградената 1,3-мегапикселова камера пък можете да си правите автопортрети или да снимате окръжаващата среда в дома ви, както и да водите видеочатове. Уебкамерата е едно от слабите места на този лаптоп, като тя реагира тромаво на движение, изображението е пълно с доста шумове и през цялото време оставате с впечатлението за компромисен хардуер. Теглото ѝ от 2,77 килограма е също по-скоро задоволително, но още в началото направихме уговорката, че това е машина, която ще използвате най-вече вкъщи. Ако се чудите какъв е следващият ви компютър, той със сигурност трябва да бъде преносим, с впечатляващи хардуерни възможности, с Windows Vista...

Acer Aspire 5680 се продава за около 2900 лева.

Със съдействието на Solytron.

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Рекламната кампания на новия Windows Vista се нарича „Уау" и се върти около най-съществените преживявания в живота на човека. Cougar е „уау"-продукт – това не е просто джойстик, това не е просто компютърна периферия, с чиято помощ играете по-реалистично любимите си летателни симулатори. Cougar е всичко, той е краят на стремежа, най-съвършеният от най-съвършените. Cougar е свързващото звено между маймуната (малкия геймър) и човека (пилота на боен самолет).
Thrustmaster HOTAS Cougar не е нова концепция за пазара, като за първи път джойстикът влиза в продажби преди четири-пет години. HOTAS в името му означава „Hands On Throttle And Stick" (в свободен превод - ръцете върху тягата и руля). Идеята на създателите му е да направят такъв контролен уред, който да доближи максимално до реалността изживяването от управлението на самолет. Дизайнът на Cougar е точно копие от контролните лостове в кабината на изтребителя F-16. С помощта на 29-те препрограмируеми бутона практически няма команда или движение, което да не можете да изпълните с ръцете си, без за целта да е необходимо да докосвате клавиатурата. Отделният контролен панел за тягата ще ви позволи в реално време да контролирате случващото се на пистата и във въздуха. Признавам си, че летателните симулатори никога не са били страстта на живота ми, но с този джойстик дори блондинка ще поиска да участва в догфайт, да свали с ракета противников самолет или да се издигне високо високо в облаците с металната „птица". Освен стандартната конфигурация на бутоните за управление, която вероятно ще бъде изборът на повечето дебютанти, джойстикът върви в комплект с 30 предварително програмирани конфигурации за различни летателни симулатори. Този жанр не се отличава с гигантско разнообразие от нови заглавия, което в голяма степен вероятно се дължи на особената му специфика. Съществува специален фенски сайт - http://cougar.frugalsworld .com, от който ще можете да научите повече за ъпдейти на фърмуера, поведение на джойстика с различните игри, както и коментари върху познатите слабости на устройството. И аз бях там, и аз полетях. Понякога се замислям, че има нещо свръхестествено в това как парче хардуер може да събудне мечтите ти и да те прати в облаците – в случая дори в буквален смисъл.

Thrustmaster HOTAS Cougar се продава за 500 лева.
Със съдействието на Плесио.

SAMSUNG SGH-X830

Времето на скучните възвишени и много полезни мобилни телефони окончателно принадлежи на миналото. Samsung демонстрират новата тенденция в какво ще се превърнат мечтите, ако просто си представим, че утре ще имаме не един, а пет апарата и ще ги използваме не за говорене, а според социалната обстановка. В сгънато състояние X830 напомня повече на серията mp3 плейъри YP на корейците, отколкото на GSM. Това е търсен ефект, защото първичната функция на този модел е да се позиционира като mp3 телефон. Вграденият гигабайт памет върши чудесна работа, ако смятате да уплътните произволен период от време с музика, докато се придвижвате от точка до точка Б. Механизмът на отваряне на сгъваемия уред напомня този на швейцарските ножчета. С едно пръщракване пред вас се открива утлратясната му клавиатура, която при пръв поглед изглежда негодна за въвеждане на команди и писане на SMS-и. Годна тя е и още как, като инженерната мисъл в случая е постигнала чудеса на ергономията. Командите и управлението на апарата се извършват с помощта на въртящ бутон по първообраза на iPod – едно завъртане надясно ви сваля надолу в менюто, натискане на копчето навътре води до избор на команда. Всичко това пакетирано в удобните 72 грама. Единственото неприятно впечатление, което остави у нас този иначе авангарден мобилен телефон, е ограничената функционалност на бутоните при затворено състояние. Щеше да бъде добре, ако можехме да поровим в менютата просто така, без да е нужно всеки път да разтваряме завъртащия се механизъм. Въпреки това му простихме. Вие бихте ли могли?

Samsung SGH-X830 се продава за около 600 лева.
Със съдействието на K&K Електроникс.

CANYON CN-WT1 WALKIE TALKIE

Стига сте седели пред компютрите! Така или иначе зима няма, каква по-добра идея от това да отидем на разходка в парка, да покараме колело или да поиграем на пейнтбол? При всички тези дейности особено приятно ще ви бъде да използвате преносимите радиостанции на Canyon. Всяка от тях тежи по 150 грама, има обхват от около три километра и е със сигнален оранжев цвят, така че да може те да я откриете, дори да я изпуснете в мочурище или купчина кал. Тяхната функция е една-единствена – да осигуряват връзка и комуникация. Представете си план за лятно пътешествие и как се организирате две коли хора, за да отидете в някоя неизследвана точка на родината. Оставяте по едно уокитоки във всяка кола и през цялото време поддържате връзка, за да се осведомявате за оперативната обстановка – първият предупреждава втория за засада от куки, втория моли за разрешение да спре, за да се облекчи в близките храсти, първия от своя страна координира втория да не пропусне единствената отбивка от пътя към забутаната в гората ваша крайна дестинация. Прости, издръжливи и непретенциозни уреди – носете си само повечко батерии. Едно от онези електронни пособия, които ви карат да разберете по най-добър начин хората, твърдящи, че технологиите са просто инструмент в ръцете ни...

Canyon CN-WT1 Walkie Talkie се продава в комплект от два броя за около 50 лева.

Със съдействието на Асбис България.

LOGITECH Z10

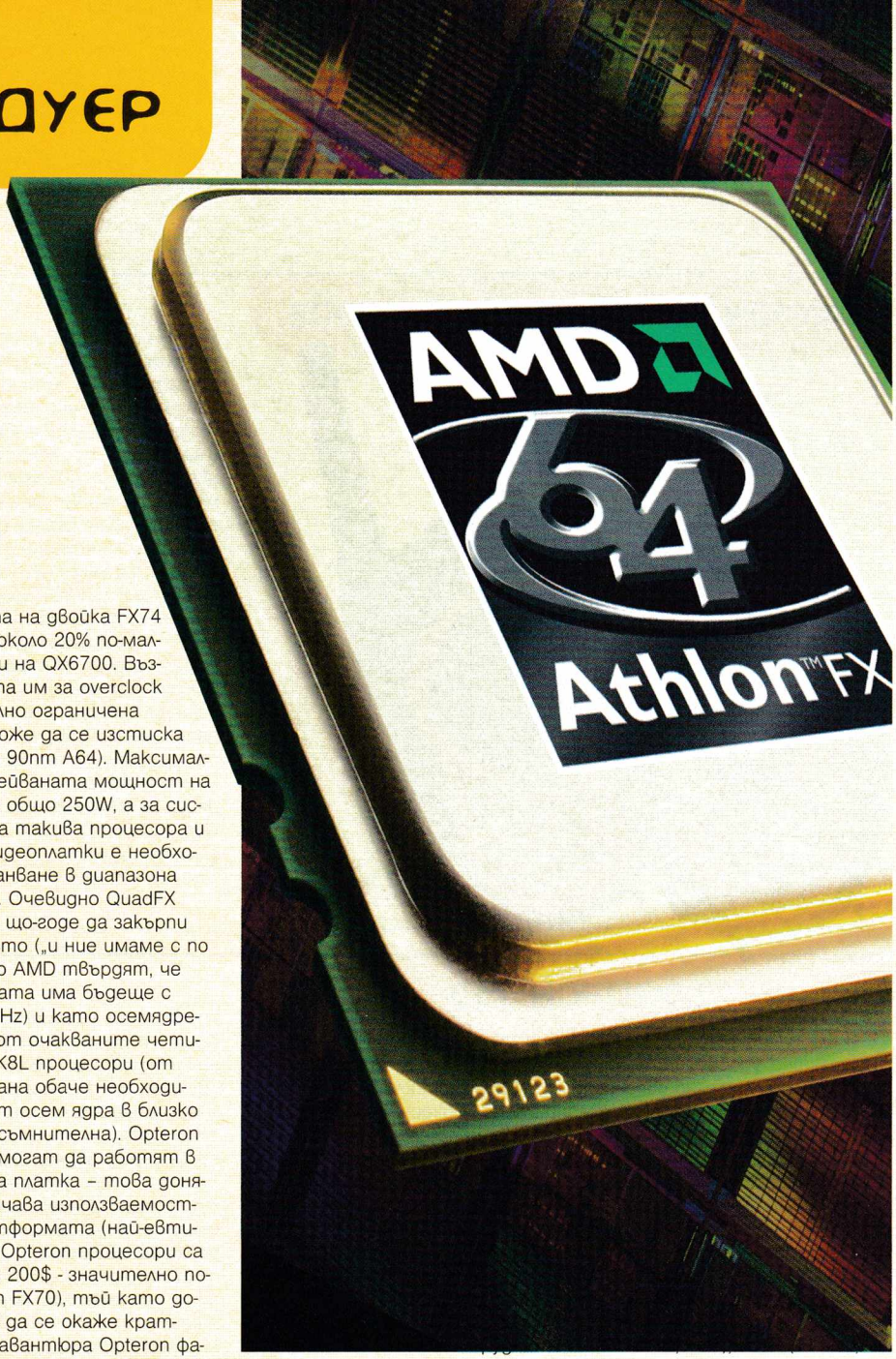
Компактни, удобни, технологични авангардни – това е най-краткото и изчерпателно обяснение за възможностите и същността на мултимедийните тонколони Z10 на Logitech. Тези високоговорители предлагат алтернативен подход при решаването на належащ в наши дни проблем – озвучаването на помещения с прелестни звуци от компютъра, когато звуковата карта отсъства, компютърът е в такова положение, че не можете да завъртите аудиокабел в неговото отзад или просто търсите алтернативен начин да слушате музика. Z10 се включват към USB-порта, след което единствено ви остава да настроите волумето по вкус. Върху десния говорител се намират чувствителни на допир бутони, с които можете да контролирате силата на звука и силата на басите. Освен това ще откриете и бутони за пускане на следващата песен, паузиране на моментното изпълнение, както и бутон mute (спиране на всички звуци). За съжаление бутоните за Play и FFW/RRW работят само с Windows Media Player, което за мен като върл почитател на Winamp беше разтрисащо. Звукът от колоните е пълтен и приятен. Естествено, че освен за музика са отлична звуковъзпроизвеждаща инсталация за игри. Но това не е всичко – специалната общност на феновете на устройствата на Logitech са създали редица модификации и допълнителни приложения за използване с устройството – примерно да пуснете часовник, индикатор за използването на RAM паметта и процесора и т.н. Това са същите приложения, които можете да подкарате под геймърската клавиатура с дисплей G15. Естествено, Logitech отново тотално ни побърква и накрая ни сервират цена, от която да ни се приреве. Нормално е – да ги притежаваш не е точно лукс, а осъзнат правилен избор.

Logitech Z10 се продава за около 130 долара, като премиерата им в България предстои през следващите месеци.

Със съдействието на Logitech.

Стоян Спахиев

AMD QuadFX



Под натиска на масивната конкуренция от страна на Core2 Duo и впоследствие Core2 Quad AMD бяха принудени да реагират по начин, подобен на паническите ходове на Intel с пускането на P3/1GHz (заради Athlon 1GHz; Intel прескочиха 3 стъпки само и само да могат да кажат „и ние имаме 1GHz"), на 1.13GHz (значителни дефекти в първоначалната версия) и P4 Extreme Edition (заради A64; появи се Xeon в S478 корпус, получил гражданственост като Emergency Edition). При липсата на възможност за адекватен отговор на C2Quad AMD в рамките на няколко месеца организираха пуска на платформата QuadFX. Тя се състои от двупроцесорна дънна платка ASUS L1N64-SLI WS (засега няма обявени подобни от други производители) с чипсет nForce 680a (използващ два nF570SLI северни моста по подобие на nF Pro 2000/3000) и новите Athlon64FX 7x процесори. A64FX7x представляват Opteron процесори с DDR-II интерфейс и модификация, позволяваща използването на обикновена небуферирана памет. A64FX7x съответно имат по 1MB L2 кеш на ядро (общо 2MB на чип и 4MB за двупроцесорната система) и по 3 HyperTransport връзки. Използва се нов LGA цокъл – Socket 1207FX (Socket L1), който е не е напълно съвместим със Socket 1207 (Socket F), използван за Opteron (заради различния тип памет). Предлагат се три модела – FX70 (2.6GHz), FX72 (2.8GHz), FX74 (3GHz, най-бързият AMD процесор) като цената на два процесора FX74 (общо четири ядра) е колкото един QX6700 (четириядрен). На практика това представлява грандиозно намаление, тъй като доскоро толкова струваше един, единствен A64FX, който е и по-бавен. За сметка на това обаче специалната дънна платка струва над 400$. Производителността на двойка FX74 обаче е с около 20% по-малка от тази на QX6700. Възможността им за overclock също е силно ограничена (трудно може да се изстиска повече от 90nm A64). Максималната разсейваната мощност на два FX7x е общо 250W, а за система с два такива процесора и QuadSLI видеоплатки е необходимо захранване в диапазона 0,75 – 1kW. Очевидно QuadFX има за цел що-годе да закърпи положението („и ние имаме с по 4 ядра"), но AMD твърдят, че платформата има бъдеще с FX76 (3.2GHz) и като осемядрена - с два от очакваните четириядрени K8L процесори (от друга страна обаче необходимостта от осем ядра в близко бъдеще е съмнителна). Opteron 22xx/82xx могат да работят в L1 дънната платка – това донякъде увеличава използваемостта на платформата (най-евтините LGA Opteron процесори са с цени под 200$ - значително по-евтини от FX70), тъй като дори QuadFX да се окаже краткотрайна авантюра Opteron фамилията със сигурност ще получи нови по-бързи членове. Подобен беше случаят и с първите A64FX, които също използваха Opteron цокъл – S940. Въпреки това като цяло инвестицията в QuadFX изглежда твърде неизгодна на фона на Core2 QX6700, който използва стандартни LGA775 дънни платки.

Athlon64 X2 – 90nm

Заради Core2Duo AMD не само намалиха цените, но и обявиха няколко нови процесора, които първоначално едва ли ще се доставят в големи количества. A64X2 достигна по параметри A64FX74 с X2 6000+ (3GHz, двуядрен с по 1MB кеш на ядро, DualDDR-II/800, HyperTransport 1000MHz/2000DDR, 125W) и A64FX62 с X2 5600+ (2.8GHz, 2x1M L2, DualDDR-II/800, HT2000, 89W). Освен тях бяха пуснати

Скорост на DRAM интерфейса спрямо множителя за честотата на процесора*

множител	процесорна честота	DRAM честота			
		DDR-II/400	DDR-II/533	DDR-II/667	DDR-II/800
		200 MHz	266 MHz	333 MHz	400 MHz
4	800 MHz	160.00	160.00	160.00	160.00
4.5	900 MHz	180.00	180.00	180.00	180.00
5	1000 MHz	**200.00**	200.00	200.00	200.00
5.5	1100 MHz	183.33	220.00	220.00	220.00
6	1200 MHz	**200.00**	240.00	240.00	240.00
6.5	1300 MHz	185.71	260.00	260.00	260.00
7	1400 MHz	**200.00**	233.33	280.00	280.00
7.5	1500 MHz	187.50	250.00	300.00	300.00
8	1600 MHz	**200.00**	**266.67**	320.00	320.00
8.5	1700 MHz	188.89	242.86	283.33	340.00
9	1800 MHz	**200.00**	257.14	300.00	360.00
9.5	1900 MHz	190.00	237.50	316.67	380.00
10	2000 MHz	**200.00**	250.00	**333.33**	**400.00**
10.5	2100 MHz	190.91	262.50	300.00	350.00
11	2200 MHz	**200.00**	244.44	314.29	366.67
11.5	2300 MHz	191.67	255.56	328.57	383.33
12	2400 MHz	**200.00**	**266.67**	300.00	**400.00**
12.5	2500 MHz	192.31	250.00	312.50	357.14
13	2600 MHz	**200.00**	260.00	325.00	371.43
13.5	2700 MHz	192.86	245.45	300.00	385.71
14	2800 MHz	**200.00**	254.55	311.11	**400.00**
14.5	2900 MHz	193.33	263.64	322.22	362.50
15	3000 MHz	**200.00**	250.00	**333.33**	375.00
15.5	3100 MHz	193.75	258.33	310.00	387.50
16	3200 MHz	**200.00**	**266.67**	320.00	**400.00**

* в курсив са дадени комбинациите, при които не се използва по-ниска тактова честота от номиналната за съответните модули памет

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

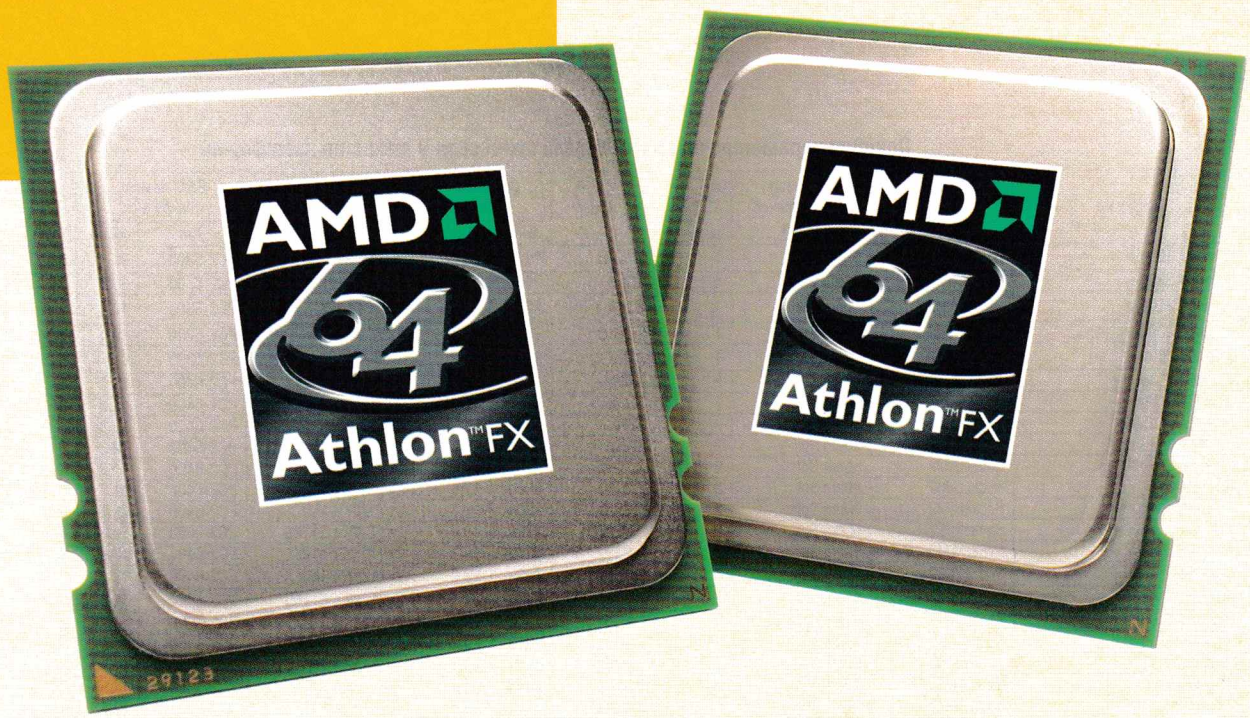
Процесор	Цокъл (гнездо)	Производствена технология	Ядра, брой	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно [2]		I/O, GB/s	Цена, $ [3]
					MHz	GB/s [1]		Тип	GB/s		
Athlon64 3000+	SocketAM2	90nm Sol	1	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC2-5300	9.6	8	70$
Athlon64 3200+	SocketAM2	90nm Sol	1	2GHz	2000	16	128K+512K	PC2-5300	10.6	8	80$
Athlon64 3500+	SocketAM2	90nm Sol	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC2-5300	10.1	8	95$
Sempron 3800+	SocketAM2	90nm Sol	1	2.2GHz	2200	17.6	128K+256K	PC2-5300	10.1	6.4	110$
Athlon64 3800+	SocketAM2	90nm Sol	1	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC2-5300	9.6	8	105$
Athlon64X2 3600+	SocketAM2	65nm Sol	2	1.9GHz	1900	15.2	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.2	8	140$
Athlon64X2 3600+	SocketAM2	90nm Sol	2	2GHz	2000	16	2x (128K+256K)	PC2-6400	12.8	8	140$
Athlon64X2 3800+	SocketAM2	90nm Sol	2	2GHz	2000	16	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	140$
Athlon64X2 4000+	SocketAM2	90nm Sol	2	2GHz	2000	16	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	няма го
Athlon64X2 4000+	SocketAM2	65nm Sol	2	2.1GHz	2100	16.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.2	8	160$
Athlon64X2 4200+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.7	8	175$
Athlon64X2 4400+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.2GHz	2200	17.6	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.7	8	няма го
Athlon64X2 4400+	SocketAM2	65nm Sol	2	2.3GHz	2300	18.4	2x (128K+512M)	PC2-6400	12.3	8	205$
Athlon64X2 4600+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	215$
Athlon64X2 4800+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.4GHz	2400	19.2	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	няма го
Athlon64X2 4800+	SocketAM2	65nm Sol	2	2.5GHz	2500	20	2x (128K+512M)	PC2-6400	11.4	8	245$
Athlon64X2 5000+	SocketAM2	65nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.9	8	285$
Athlon64X2 5000+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+512K)	PC2-6400	11.9	8	285$
Athlon64X2 5200+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.9	8	295$
Athlon64FX-70 [4]	Socket1027FX	90nm Sol	2	2.6GHz	2600	20.8	2x (128K+1M)	PC2-6400	11.9	24	300$
Athlon64X2 5400+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+512K)	PC2-6400	12.8	8	485$
Athlon64X2 5600+	SocketAM2	90nm Sol	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	505$
Athlon64FX-62	SocketAM2	90nm Sol	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	8	715$
Athlon64FX-72 [4]	Socket1027FX	90nm Sol	2	2.8GHz	2800	22.4	2x (128K+1M)	PC2-6400	12.8	24	400$
Athlon64X2 6000+	SocketAM2	90nm Sol	2	3GHz	3000	24	2x (128K+1M)	PC2-6400	12	8	600$
Athlon64FX-74 [4]	Socket1027FX	90nm Sol	2	3GHz	3000	24	2x (128K+1M)	PC2-6400	12	24	500$
Core 2 Duo E4300	LGA775	65nm	2	1.8GHz	800	6.4	2x 64K + 1x 2M	PC2-6400	12.8	2	165$
Core 2 Duo E6300	LGA775	65nm	2	1.86GHz	1066	8.5	2x 64K + 1x 2M	PC2-4200	8.5	2	185$
Core 2 Duo E6400	LGA775	65nm	2	2.13GHz	1066	8.5	2x 64K + 1x 2M	PC2-4200	8.5	2	225$
Core Duo T2700	Socket479	65nm	2	2.33GHz	667	5.3	2x 64K + 1x 2M	PC2-5300	10.6	2	640$
Core 2 Duo E6600	LGA775	65nm	2	2.4GHz	1066	8.5	2x 64K + 1x 4M	PC2-4200	8.5	2	315$
Core 2 Quad Q6600	LGA775	65nm	4	2.4GHz	1066	8.5	4x 64K + 2x 4M	PC2-4200	8.5	2	850$
Core 2 Duo E6700	LGA775	65nm	2	2.66GHz	1066	8.5	2x 64K + 1x 4M	PC2-4200	8.5	2	530$
Core 2 Extreme QX6700	LGA775	65nm	4	2.66GHz	1066	8.5	4x 64K + 2x 4M	PC2-4200	8.5	2	1000$
Core 2 Extreme X6800	LGA775	65nm	2	2.93GHz	1066	8.5	2x 64K + 1x 4M	PC2-4200	8.5	2	1000$
Pentium4 520/J/521	LGA775	90nm	1	2.8GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	70$
Pentium D 820	LGA775	90nm	2	2.8GHz	800	6.4	2x (12Kuop+1M)	PC2-3200	6.4	2	95$
Pentium D 920/915	LGA775	65nm	2	2.8GHz	800	6.4	2x (12Kuop+2M)	PC2-3200	6.4	2	115$
Pentium4 530/J/531	LGA775	90nm	1	3GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	75$
Pentium4 630/631	LGA775	90nm/65nm	1	3GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC2-3200	6.4	2	165$
Pentium D 830	LGA775	90nm	2	3GHz	800	6.4	2x (12Kuop+1M)	PC2-3200	6.4	2	няма го
Pentium D 930/925	LGA775	65nm	2	3GHz	800	6.4	2x (12Kuop+2M)	PC2-3200	6.4	2	135$
Pentium4 540/J/541	LGA775	90nm	1	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	85$
Pentium4 640/641	LGA775	90nm/65nm	1	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC2-3200	6.4	2	165$
Pentium D 840	LGA775	90nm	2	3.2GHz	800	6.4	2x (12Kuop+1M)	PC2-3200	6.4	2	няма го
Pentium D 940	LGA775	65nm	2	3.2GHz	800	6.4	2x (12Kuop+2M)	PC2-3200	6.4	2	няма го
Pentium4 550/J/551	LGA775	90nm	1	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	280$
Pentium4 650/651	LGA775	90nm/65nm	1	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC2-3200	6.4	2	165$
Pentium D 950/945	LGA775	65nm	2	3.4GHz	800	6.4	2x (12Kuop+2M)	PC2-3200	6.4	2	165$
Pentium XE 955	LGA775	65nm	2	3.46GHz	1066	8.5	2x (12Kuop+2M)	PC2-4200	8.5	2	няма го
Celeron 365	LGA775	65nm	1	3.6GHz	533	4.2	12Kuop+512K	PC2-4200	8.5	2	75$
Pentium4 560/J/561	LGA775	90nm	1	3.6GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	420$
Pentium4 660/661/662	LGA775	90/65/90 nm	1	3.6GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC2-3200	6.4	2	185$
Pentium D 960	LGA775	65nm	2	3.6GHz	800	6.4	2x (12Kuop+2M)	PC2-3200	6.4	2	няма го
Pentium XE 965	LGA775	65nm	2	3.73GHz	1066	8.5	2x (12Kuop+2M)	PC2-4200	8.5	2	няма го
Pentium4 570J/571	LGA775	90nm	1	3.8GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC2-3200	6.4	2	640$
Pentium4 670/672	LGA775	90nm	1	3.8GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC2-3200	6.4	2	605$

1. Системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).
2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален. Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа (най-често двуканален). Когато контролерът е в процесора, са дадени данни за най-бързия тип памет, който се поддържа.
3. Повечето от цените важат при покупка на минимум 1000 броя
4. Продава се в комплект по два (дадената цена е за половин пакет, т.е. за един процесор)

2x512K L2, 31W), TL56 (1.8GHz, 2x512K L2, 33W), TL60 (2GHz, 2x512K L2, 35W) и четири Sempron T&L – 3200+ (1.6GHz, 512K L2), 3400+ (1.8GHz, 256K L2), 3500+ (1.8GHz, 512K L2), 3600+ (2GHz, 256K L2). Двуядрените Opteron процесори, използващи DDR памет (Socket940), достигнаха 2.8GHz (95W) с моделни номера 290 и 890 (съответно за дву- и осемцокълни платформи).

Opteron процесорите (за сървъри и работни станции) Rev.F са двуядрени, поддържат C'n'Q, AMD-V и имат по 1MB L2 кеш на ядро (общо 2MB). Предназначените за едноцокълни системи (Opteron 1xxx) използват SocketAM2 (като Athlon64/Sempron) и съответно поддържат до DualDDR-II/800, имат една HT2000 връзка (8GB/s) за периферни устройства (т.е. чипсет) и използват обикновена памет (небуферирана), но поддържат ECC (корекция на грешките) за оперативната памет. Предназначените за двуцокълни системи (Opteron 2xxx) и осемцокълни (Opteron 8xxx) - Socket F/1207, който е от тип LGA (изводите са разположени на дънната платка, а не на процесора). Opteron 2xxx/8xxx поддържат до DualDDR-II/667 и изискват задължително буферирана памет, също и ECC и имат три HT2000 връзки. При Opteron 2xxx едната от HT2000 връзките се използва за комуникация между двата процесора. При Opteron 8xxx и трите връзки може да се използват за междупроцесорна комуникация.

Opteron от 1210 (1.8GHz) до 1218 (2.6GHz) са с максимална мощност 103W, а 1220 (2.8GHz) пър-



воначално се предлагаше като SE/125W модел, но вече има и обикновен с мощност 103W. Opteron 2210 (1.8GHz) и от 2212/8212 (2GHz) до 2218/8218 (2.6GHz) са с максимална мощност 95W, 2220/8220 (2.8GHz) първоначално бяха със 120W (SE), но вече се предлагат и като 95W. Opteron 1210HE/2110HE (1.8GHz) и от 1212HE/2212HE/8212HE (2GHz) до 1218HE/2218HE/8218HE (2.6GHz) са с 68W. Първата цифра на моделния номер показва броя цокли, втората - „версията" (т.е. „2" за Rev.F /DDR-II ядрата), последните две показват относителната производителност, а буквите - консумацията.

Athlon64 X2 – 65nm

В началото на годината започнаха да се появяват и първите AMD процесори, произведени по най-съвременната засега 65nm технология (каквато Intel използват вече близо година). Предимствата на по-финия производствен процес (спрямо досегашния 90nm) се изразява в по-ниското номинално напрежения и по-малката консумация на енергия при една и съща тактова честота, както и във възможността за достига на по-високи честоти. По-фината технология на практика увеличава и производствения капацитет на фабриките, което е от изключително значение за AMD – в момента собствените им мощности са напълно натоварени и те поръчват процесори и при Chartared, а пък чиповете на ATI се произвеждат изцяло от TSMC. В допълнение AMD Fab36 (където се произвеждат 65nm продуктите) е пригодена за 300mm пластини (досегашната Fab30 използваше 200mm за 90nm, а Intel - 300mm още при 130nm), което също увеличава производствения капацитет (брой процесори за единица време).

В технологично отношение Intel са с едни гърди по-напред във времето - отдавна имат 65nm, но от друга страна технологията AMD (разработена съвместно с IBM) използва Silicon-on-Insulator (SoI) структури, което подобрява характеристиките на транзисторите.

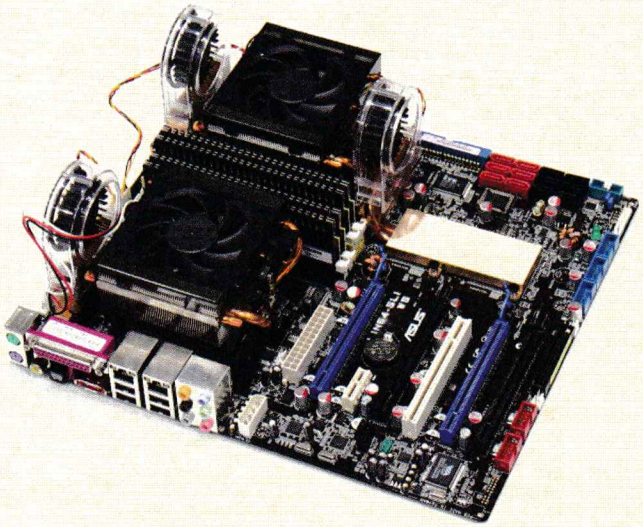
Новите 65nm A64 са от т.н. „ревизия G" (Rev.G), изградени са от 154 милиона транзистора, заемащи 126 кв.мм площ (за двуядрен процесор с по 512K L2 кеш на ядро). Досегашните 90nm Rev.F процесори (двуядрени, 2x512K L2) бяха със същия брой транзистори, но заемаха 183 кв.мм. Захранващото напрежение при Rev.G е 1.3V, докато при Rev.F е 1.325V. Консумацията на енергия е с 5-10% по-малка. Всички A64 Socket AM2 процесори (90nm и 65nm) поддържат Cool'n'Quiet технология за намаляване на тактовата честота (и съответно консумацията на енергия, отделяната топлина и шум от вентилатора) при понижено натоварване като за разлика от Socket 939/754 освен процесорната честота се намалява и тази на интерфейса за достъп до оперативната памет (до DDR-II/400, т.е. 200MHz).

Първите партиди 65nm процесори при overclock достигат около 3GHz, което е постижимо и с 90nm моделите. Ситуацията е сходна с прехода 130nm->90nm – първоначално новата технология се прилага за средните модели и чак когато се усвои достатъчно, започват да се появяват върхови модели с по-високи тактови честоти.

L2 кеш контролерът при Rev.G работи с малко по-голямо закъснение (около 2 цикъла) в сравнение с Rev.F. Това води до пренебрежимо намаляване на производителността – почти неразличимо в реалните приложения. Обяснението на AMD е, че тази промяна е необходима за евентуални бъдещи модели с по-голяма L2 кеш памет. Такива обаче засега не се очакват (четириядреният K8L/Rev.H ще има 2MB кеш памет от трето ниво, но той така или иначе ще претърпи доста преработки) и затова промяната изглежда не на място (още повече при силната конкуренция на и без това побързия Core2 Duo).

Предлагат се пет модела 65nm A64X2 и всички те са с TDP 65W и 2x512K L2 кеш – 3600+ (1.9GHz), 4000+ (2.1GHz), 4400+ (2.3GHz), 4800+ (2.5GHz) и 5000+ (2.6GHz). Всички освен 5000+ използват процесорен множител с половин стъпка (9.5x, 10.5x и т.н.), какъвто не се поддържа от 90nm A64/Opteron процесорите. По този начин 2x512K модели с допълнителни 100MHz заемат местата (моделните номера) на 90nm вариантите с 2x1MB кеш, чието производство беше преустановено преди време. При повечето приложения ускорението следствие от 100-те MHz е по-голямо от това на допълнителните 512K кеш и затова тази промяна е положителна. Когато честотите нараснат, можем да очакваме 2x512K варианти на 5200+, 5600+ и 6000+.

Новите множители с половин стъпка обуславят и нови комбинации от делители и скорости на интерфейса за достъп до паметта (виж таблицата). За съжаление при всички от новите множители паметта работи с по-ниска от номиналната си честота (при 9.5x/1900MHz DDR-II/800 паметта всъщност е на 380MHz/760DDR). Това не се отразява съществено на производителността тъй като става въпрос за отклонение от максимум 50MHz, а и архитектурата на A64 процесорите е такава, че те не изпитват глад за пропускателен капацитет – в някои случаи дори удвояването му (от S754 към S939) не се проявява в резултатите.



Страховит замък, бродещи навсякъде таласъми и безбройни орди от ужасяващи чудовища – добре дошли в света на DemonLisher!

Унищожете злото в тази игра на магия и разруха, помогнете на вълшебника Анадор да спре мистериозния Аркана, преди да е станало твърде късно! Той отново броди по лицето на земята в стремежа си да отвлече колкото се може повече души, за да подхранва неземните си сили. За да му попречите да завладее целия свят, ще трябва да спасите невинните и по този начин ще го принудите да ви се подчини.

Душите са заключени в замъка Нордар, който е строго охраняван демоничните роби на Аркана. Под него ви очаква лабиринт от постоянно преплитащи се подземия, а впоследствие ще трябва да изследвате едно безкрайно гробище със стотици семейни крипти.

Изправете се лице в лице със злото и го победете на три различни бойни полета! Използвайте магическите си способности, за да попречите на тъмнината да се разпростре навсякъде около вас. Изследвайте замъка Нордар и неговите околности, пълни с опасности от всякакъв род, избягайте от тъмните слуги или се бийте с тях с всички възможни средства на магията и освободете невинните души в това вдигащо адреналина на макс приключение, пълно с много, много чудовища!

DemonLisher

Основни характеристики

- Вълнуващ микс от екшън и тактика
- Убийствена триизмерна графика със светлинни ефекти в реално време и привлекателна мистериозна музика
- Цели три различни местности и петдесет и две предизвикателни нива, пълни с приключение
- Шестнадесет вида напълно анимирани противници – дракони, вещици, демони, прилепи, скелети, голѐми, вампири, таласъми, паяци и прочие
- Възможност да събирате множество магически предмети, които ще подобряват вашите сили, ще ви позволяват да мятате унищожителни светкавици и дори да забавяте времето и враговете около вас
- Тръгва на почти всеки компютър – не е задължително да имате най-модерната видео карта
- С подробно упътване на български език!

Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951
9743854 и 9744630
www.mart.bg
office@mart.bg

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Георги Панайотов

Те са единственият женски геймърски отбор. За сега...

Bad Mania Girls

Въпреки всички перипетии около събирането на момичетата за интервюто (ченгетата, отговарящи за паркинг зоните могат да бъдат голяма болка в задника) все пак успяваме. Не знам какво да очаквам от тях, нито от самото интервю – не са останали много женски CS отбори, а и аз отдавна не съм сред тези среди. Образите витаещи в главата ми започват с компания от безмозъчни бамбинки до типичната представа за момиче-геймър – пълна, пъпчасала и не особено привлекателна. В същото време едно гласче нашепва: "Работата ти е да ги накараш да се отпуснат да говорят, сбъркаш ли – целият материал отива на кино". Слава богу момичетата се оказаха истински чаровнички, а ледът бе разтопен преди първата цигара да е изгоряла живота си. Започваме разговора с обикновени въпроси, кой какъв е, от къде е и т.н. СиНди, като че ли неофициално е "Лицето" на отбора, след няколко появявания в телевизията и на презентацията на новия PlayStation3 в една гръцка верига магазини за техника и съвсем естествено поема инициативата за разговора. Извън игрите дамите учат и работят – имат си ученичка и студентки по икономика, технически науки и т.н., палитрата е пълна. Интересно е как няколко различни характера от различни краища на България (Бургас, София, Асеновград) са се събрали и са намерили общ език не само зад монитора...

Как започна всичко?
СиНди: Още от началото започнахме да играем заедно, само петата постоянно се менеше. 2004 година взехме момиче от втория женски отбор по CS. Ади е с нас от половин година, не повече.

Какви са професионалните ви успехи до момента?
СиНди: Печелили сме доста женски онлайн турнири. В България ходим на мъжките турнири, поради липса на други и евентуално на квалификации за федерацията по електронни спортове, които са веднъж годишно. 2005 и 2006, когато имаше квалификации, сме ги печелили и двата пъти. Два пъти бяхме във Франция. В Гърция бяхме на турнир 2005 през март и спечелихме доста оспорвано второ място.

Хъх?
Iveh: По принцип трябваше да е първо, но така се стекоха обстоятелствата. Просто нямаше отбор, който да ни се опре. Бяхме много добре тренирали и подготвени. Но бяхме на гръцка територия, срещу гръцки отбор и гърците си казаха думата – имаше много подсказвания, които ние не разбирахме – бяха на гръцки. 3 пъти дузпи играхме.

WCG?
Iveh: Те са само за мъже

Какво мислите за прогейминга в България, изобщо има ли такова нещо?
Iveh: Според мен такова понятие в България не съществува. Има някои геймъри, които се занимават професионално, които печелят пари от това, но те играят предимно WarCraft.

Тоест това, което правите, е предимно за фун, не за пари?
Foxy: Ние бихме искали да го вдигнем на по-високо ниво, но тук в БГ...
Iveh: Да-а-а, когато стана на 40...
СиНди: Е, по-добре късно, отколкото никога.
Neffi: Много сме зле на тази тема, в БГ като цяло.

Трудно ли ви е като женски отбор тук? Все пак това е сфера, в която 95% от играещите са момчета, чувствали ли сте дискриминация?
СиНди: Ами ние сме и единственият женски отбор...

Така ли?
Iveh: Ами имаше още един, но след като ги победихме, тази година се разпаднаха. И точно за това, че нямаме конкуренция, момчетата не ни приемат много насериозно. Имало е няколко турнири, на които момчета от Русе или Варна, които не ни познават и в началото ни подценяват. После не могат да повярват какво им се е случило.
Foxy: ... и плачат под елхите.

Каква част от деня отделяте за CS?
СиНди: Сега не много... от лятото не сме тренирали сериозно, иначе 4-5 часа.

Всеки ден, всяка седмица?
СиНди: Е, не – 3-4 пъти в седмицата.

Това е сериозна част от свободното ви време, не влияе ли на личния/професионалния ви живот, извън играта?
СиНди: Ами да, но така е с всяко друго занимание, важното е да успееш да съчетаеш нещата, аз лично го постигам.
neffi: Налага се да тренираме вечер, тъй като Adi и СиНди са на училище втора смяна. И вечер като се съберем в 8 и човек се изморява. До 10-12 максимум играем, и няма как. Добре, че минават първа смяна...

Не са ли ревниви мъжете ви, че прекарвате толкова много време в клубовете?
FoXy: Ами не, те, де да знам, не разбират, но не го правят на проблем.
neffi: Не, моят приятел дори ми направи компютъра. Той е свикнал и ме разбира.
Iveh: Еми, да, защото това все пак не е никак малко време – 3-4 години.

Никнейм: Iveh
Възраст: 23
Зодия: риби
Любим цвят: Всички искрящи
Любимо оръжие: AK-47
Любима карта: de_train
Последната седмица слушам: лекции.
Като порасна, искам да стана: финансист

Никнейм: FoXy
Възраст: 23
Зодия: рак
Любим цвят: син
Любимо оръжие: colt/AK
Любима карта: de_inferno
Последната седмица слушам: Beyonce/ Pete Rock/ Big L
Като порасна, искам да стана: инженер

Това ме води към следващия ми въпрос: Гадже геймър или Гадже негеймър?
Всички една през друга: Ха-ха-ха, негеймър!
Iveh: В това сме единодушни.

Защо негеймър?!
CuHgu: Един в семейството е достатъчен.
FoXy: Защото имаш нужда да се откъснеш за малко, а с него не става.

Излизате някъде на кафе и се започва "Копеле, да знаеш каква глава вкарах"?
Iveh: Копеле чак!
FoXy: Всичко се върти около играта и в един момент ти става неприятно. Като излезеш с някой, се надяваш да не говорите пак за компютри, CS и така нататък. (Така че, пичове, ако киснете и циклите пред PC-то по цял ден, никой няма да ви обърне внимание – бел. автора)

Това, с което се занимавате в момента, как го виждате в бъдеще? Смятате ли да се занимавате с прогейминг, имате ли конкретни планове?
FoXy: Нещата не зависят от нас, като цяло. Ние можем да си играем и нямаме проблем с това. Но проблемът е, че като спорт не е достатъчно популярно и няма достатъчно фирми и хора, които искат да вложат в неговото развитие. Единствено Samsung, но те си дават само за WCG, и не отделят бюджет за друго.
CuHgu: На мен ми е удоволствие и мисля, че не бих могла да се откажа напълно. То е като някаква страст, не мога.
neffi и Iveh: Ние вече остаряхме и започваме да се замисляме.
CuHgu: Охо-о, говорили сте си без нас.
Iveh: Е, и Foxy не е млада.
neffi: За големи състезания се събираме, няма проблем, но в БГ няма достатъчна възможност. Не само турнири, но дори няма други женски турнири, срещу които да тренираме. Можем срещу чужди отбори, но се играе с 300-400 пинг.

О-о-о, да, знам, имахме същите проблеми с Battlefield-а...
FoXy: Да и после като идеш на място, играеш с 4-5 пинг, а си свикнал да стреляш няколко сантиметра пред тях. Иначе, като цяло не смятам, че има добри отбори в Европа, които ще ни бият... лесно.
CuHgu: Много тъжно е, че мъжките тимове си пропиляват шанса.

Има ли типично женски проблеми в един женски отбор, като "Кой ми е тафил лака" "Кой ми сви червилото"... оп, това последното го има и в някои мъжки отбори?
CuHgu: Не, обикновено като сме заедно, много се смеем, дразним се само като играем, но станем ли от играта, сме абсолютни приятелки помежду си... Е, малко се нервим, но това е нормално.

А други игри освен CS?
FoXy: Пробвала съм DOTA, но не ми хареса.
Iveh: Опитаха се да ме зарибят на WoW, но не поддадох.

С това разговорът, или поне официалната му част приключи. Продължихме обменяйки опит за чисто организационните проблеми в един отбор, за липсата на PR и недоклатените wannabe мениджъри, които не вредят, но и нищо не правят за тима и т.н, и т.н.
Пожелаваме много успехи за в бъдеще на момичетата, колкото и клишираро да звучи, и да намерят скоро конкуренция в лицето на друг женски отбор. Да, на върха е самотно, и храната си я бива, но когато си сам на пирамидата, най-горното стъпало е опасно близо до земята.

P.S. Сайтът на Bad Mania Girls е www.bgirls-bg.com.

Никнейм: CuHgu aka AraceLy
Възраст: 17
Зодия: везни
Любим цвят: син
Любимо оръжие: AWP/AK-47/glock
Любима карта: de_train
Последната седмица слушам: ретро
Като порасна, искам да стана: психолог/съдия ;D

Никнейм: AdeLiNa
Възраст: 18
Зодия: овен
Любим цвят: бял
Любимо оръжие: m4a1
Любима карта: de_train
Последната седмица слушам: Evanescence, Sylver, Milk Inc.
Като порасна, искам да стана: Не съм решила...

Никнейм: neffi
Възраст: 25
Зодия: стрелец
Любим цвят: синьо, светлосиньо
Любимо оръжие: Ak47
Любима карта: de_train
Последната седмица слушам: Dj Wave's music
Като порасна, искам да стана: майка

Пеню Дачев

Best Free Soft 03/2007

WinToolsXP

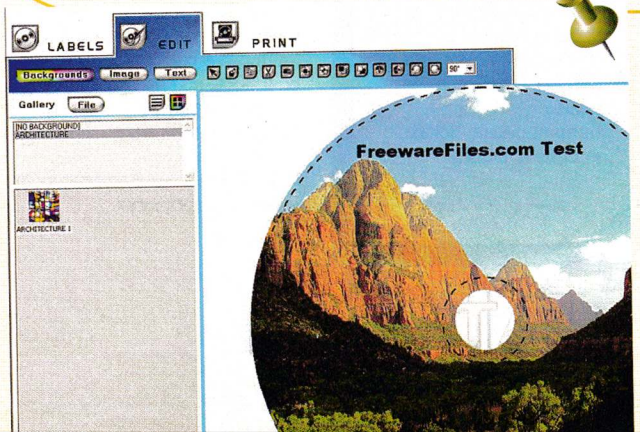
Version: 1.07
Size: 458KB
Site: http://www.kinyonsoftware.com/
OS: Windows XP

Може би с идеята да не прецакате ОС-а, достъпът до повечето вградени системни ютилити е труден, те са смотани някъде на поне пет-шест клика и се казват със странни имена. Не че човек, ако се зарови в Гугъл няма да ги намери и като команди, но къде-къде е по-лесно да се качи WinToolsXP и да се пусне. :) След това с два клика ви се показват почти всичките полезни команди и зачукани менюта за управление на Windows. Сред тях са Command Prompt, Disk Cleanup, Registry Editor, User Accounts, Computer Management, Control Panel, Device Manager (шефът на девиците, както го нарича един приятел) и още дванадесет бутончета. :) Ха, честито!

Label Xpress

Version: 2.0
Size: 4.35MB
Site: http://www.digitallycd.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Правенето на обложка и печат върху диск по избор не е най-лесното нещо на света. Label Xpress обаче е тук да ви помогне. След като разархивирате архива в директория по ваш избор и стартирате изпълнимия файл, с няколко клика сте готов с обложката и печата върху самия диск. Ако нямате приставка на принтера за CD, може да си купите самозалепваща се хартия, да отпечатате на нея и да я залепите върху диска. И все пак питайте, когато купувате, дали хартията е за тази цел, за да не стане мазало в принтера.



Vista Sidebar

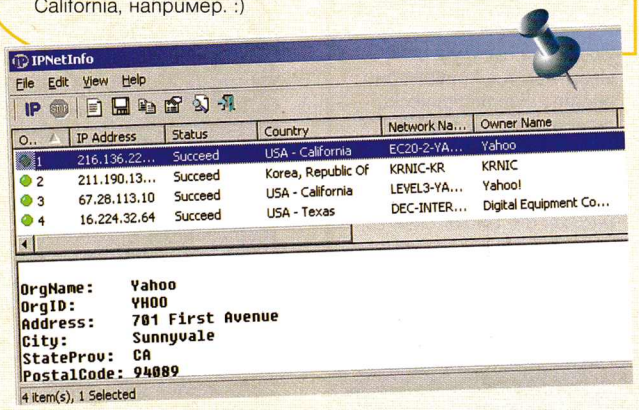
Version: 1.7.5
Size: 5.27MB
Site: http://www.thoosje.com/
OS: Windows XP/Vista

Да се качва Windows Vista, по мое скромно мнение е още доста рано. На мнение съм, че преди Service Pack 2 не е добре да се инсталира изобщо нито едно редмъндско произведение. Но, както и да е - това е лично мнение. Ако обаче сте гледали скрийншотовете от вистата, не може да не ви е направил добро впечатление сайдбарът - онова, на което имате под ръка полезни нещица, може да слагате каквото си искате и с него вървят часовник, панел за управление на плейъра и т.н., т.н.. Е, това нещо го има и като отделна програмка, наречена Vista Sidebar, която е част от Vista Transformation Pack (който обаче е много тежък за жалост). Но и само това парче от него е суперско - ако/като го качите, направо може да се почувствате велико - всички удобства са налице и харчат петдесет процента по-малко памет от оригинала. :D

IPNetInfo

Version: 1.09
Size: 48KB
Site: http://www.nirsoft.net/utils/ipnetinfo.html
OS: Win 98/NT/2000/XP

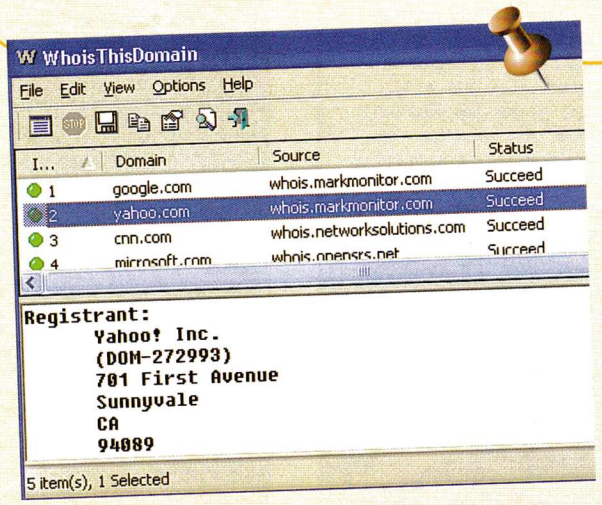
Всеки от нас знае, че зад IP адреса му се крие много информация. Но точно как се разкрива тя, е доста по-сложно. За целта обаче има IPNetInfo. След като го пуснете и напишете желаното IP или име на сайт (но отметнете Convert host names to IP address), и натиснете OK, на екрана на програмката се изважда доста информация за собственика, къде, кога е регистриран, държавата, адрес, телефон, факс и т.н. тражиална информация. Така например аз разбрах, че физическият адрес на www.google.com е 1600 Amphitheatre Parkway str., Mountain View, California, например. :)



WhoisThisDomain

Version: 1.12
Size: 42KB
Site: http://www.nirsoft.net/
OS: Win 98/NT/2000/XP

Тази програма от авторите на IPNetInfo ви показва допълнителна информация за домейна. Поддържат се всички такива (com, net, org), както и регионалните (bg, eu, co.za и т.н.). За да работи програмата нормално, позволете тя да ползва порт 43. Ако имате проблеми с тези термини, намерете брой на PC Mania от 10/2004 и прочетете статията "Интернет домейни" отново. :)



NASA World Wind

Version: 1.3.5
Size: 58.8MB
Site: http://worldwind.arc.nasa.gov/
OS: Win 2000/XP

"За нас или добро, или нищо", това е мото на NASA. Не съм 100% съгласен с него, но програмата им NASA World Wind е много готина. Тя частично припокрива Google Earth, но е и доста по-добра. Състои се от снимки на Земята, правени от спътниците на NASA. Резолюцията й е много висока, и както и за конкурентната програма на Google се изисква Интернет връзка за да се ползва - доста голяма част от нея се тегли от мрежата. Пак може да се придвижвате във всички посоки по повърхността на земята, да увеличавате изображението и да видите както държавните граници, така и означенията на местата и различните обекти, а също и климатичните условия в момента, включително с температурите. В пакета се съдържат карти на Земята, Марс и Луната. Записването на снимките на компютъра става с един клик. Изискват се DirectX 9c и пакетът .NET Framework, както и добър нет и видеокарта. И все пак това е базова инсталация. Ако искате, може да си дръпнете и така наречения Blue Marble Data Pack за доста по-детайлни изображения оттук: http://prdownloads.sourceforge.net/nasaxp/World_Wind_1.3.2_Data_Blue_Marble.exe?download. Като уеббазирана алтернатива и на двете (но доста по-тромава), може да се брои сайтът: www.wikimapia.org.

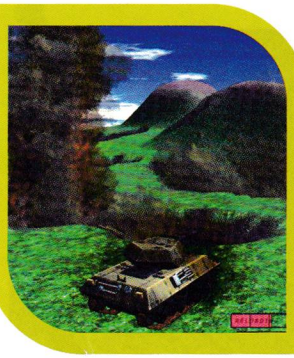
ANVSOFT Flash Slide Show Maker

Version: 2.42
Size: 6.4MB
Site: http://www.flash-slideshow-maker.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

ANVSOFT Flash Slide Show Maker е програма за правене на слайдшоу без да са необходими познания по тази нелека програма, наскоро закупена от Adobe, но по-известна като Macromedia Flash и струваща около 700 долара! Само с няколко клика вашите снимки стават на прекрасно слайшоу с над 50 ефекта, рамки и други екстри, между които има дори и добавяне на музика по ваш вкус и желание! И всичко това наистина се прави с няколко натискания на бутона Next и без да си давате излишно зор!

Tank'd

Ако някога сте си мечтали да карате танк, но никога не сте имали тази възможност, Tank'd е играта за вас. Макар и с леко високи системни изисквания, този приятен симулатор е подходящ за всички любители на жанра.

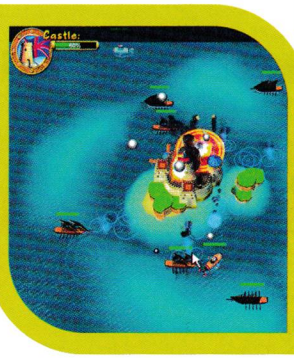


Fantasy Lands

Сложна походова стратегия с приятни RPG елементи, която на външен вид напомня доста на WarCraft 2 и в която няма да открие нищо кой знае колко по-различно – ще събирате ресурси, ще строите и ще водите битки с безбройни фентъзи същества.

Pirates: Battle for the Caribbean

Йо-хо-хо и бутилка ром! Игра, пълна с кръвожадни пирати, които всячески се опитват да превземат вашата крепост. Pirates се захранва от първокласен триизмерен енджин и е изключително сложна, макар и на моменти леко стереотипна.

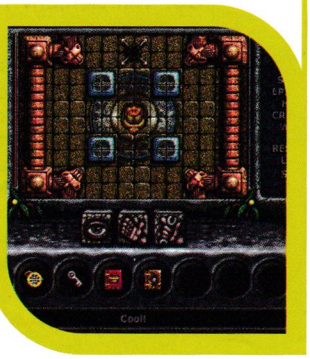


Diablo 2 GB Edition

Безплатна вариация на култовото Diablo 2 с чаровна атмосфера и графика. Какво повече ви трябва да знаете? Може би, че играта е изцяло на немски език и това е един от малкото недостатъци, които се наблюдават. Иначе зарибявка има, определено!

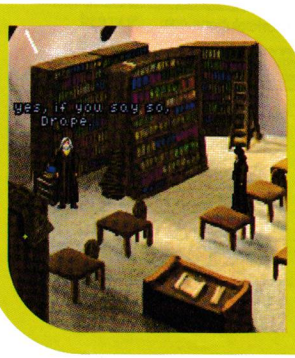
Valhalla Classics

Класическа ролева игра оживява отново на компютърния екран благодарение на този приятен римейк, от който лъха силна ретро атмосфера. Предназначена основно за любителите на жанра.



Warthogs

Време е за последните изпити в магическото училище Уартхогс и прословутият лентяй Лари Лотър е на път да бъде скъсан на всички, защото вместо да си седне на задника и да учи, е пил бира по цял ден. Все още обаче има надежда – помогнете му да се справи!



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Превземете тъмната граница яздейки крилати същества под ваш контрол.

Усъвършенствайте мистичните енергии на кървавите елфи.

ОТВЪД АЗЕРОТ...

ЕДИН НОВ СВЯТ ВИ ОЧАКВА

Вдигнете нивото на героите до 70, след това отключете един нов свят на възможности.

Освободете невероятната мощ на драеней.

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

WWW.WOW-EUROPE.COM
WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

обади се от стационарен телефон

09004 1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

SMS на номер

1710

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

Yoda	712583
хит! Бебе	712584
хит! Оргазъм	712585
Хей, кълвач	712586
Гръмотевици	712587
Подсвиркване	712588
Баба псува ЯКО	712589
ново! Къде е батко?	712590
Полицейска сирена	712591
Шефе, разкрити сме!	712592
Yoda-Answer da phone	712593
хит! Говори Бай Брадър	712594
хит! Кажи баба "Thank you"	712595
Имате ново съобщение еро	712596
ново! Къде си бе, ПУСТИНЯК?	712597
ново! Айде бе, муцка, вдигни го!	712598
хит! Ей сладур, телефонът ти звъни	712599
хит! Хей, секси, вдигни си телефона	712600
хит! Yoda-Message from the dark side	712601

JAVA ИГРИ

205411 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

205412 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

205413 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще ти разкрият своите тайни ...

205414 Може би ти ще си единственият, на който тя щесподели своите малки тайни и еротичен опит ...

205415 Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?

205416 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

205417 Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи!

205418 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

205419 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

205420 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

205421 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

205422 Добре познатата игра от компютрите -Worms.

205423 Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди!

205424 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

205425 Искаш ли да вземиш големия бакшиш? Ще трябва много да се постараеш!

205426 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

205427 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

205428 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat.

205429 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

205430 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

205431 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

205432 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

205433 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии!!!

205434 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

205435 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

205436 Сладострастни и дивни девойки ще ти покажат един свят,в който не е надничал мъжко око.

205437 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... ;)))

205438 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

205439 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

205440 Помогни на Рани, майката тигрица, да намери игривите си зверчета в дивата джунгла. А джунглата може да бъде опасна ...

205441 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

205442 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

205443 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

205444 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

205445 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

205446 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

ВИДЕО

CHALGA KILLER	205405
ЕЗДА	205406
РАЗБИВАЧ	205407
ПЛУВЕН БАСЕЙН	205408
ПАЛАВНИЦА	205447
ЯКО СЕКС :))	205448
ТАМІ (18)	205409
ТАТЯНА (18)	205410

МЕЛОДИИ

ВИДЕО	Изпълнител	Мелодия	ПОЛИ	РЕАЛ
205392	Ъпсурт ХИТ!	Втора цедка	680743	712556
205393	Goodslav и Буч	50 лева разходи	680744	712557
	50 Cent	Candy Shop	680745	712558
	Akon feat. Eminem	Smack that	680746	712559
	Akon feat. SnoopDog	I wanna love you	680747	712560
	Bob Sinclair	Rock this party	680748	712561
	Chamillionaire	Ridin'	680749	712562
	Danzel	My Arms Keep Missing You	680750	712563
	Holly Dolly ХИТ!	Dolly song	680751	712564
205394	Morandi	Falling Asleep	680752	712565
	Rihanna	Unfaithfull	680753	712566
	Roger Sanches	LOST	680754	712567
	Teddybears	Cobrastyle (HEINEKEN)	680755	712568
205395	Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	460752	712569
205396	DJ Дамян	Ръца Пръца	460753	712570
205397	Борис Дали	Пиян	460754	712571
205398	Ивана	Дъжд от рози	460755	712572
	Ивана	Седем дни	460756	712573
205399	Ивана	Това е парчето	460757	712574
205400	Малина и Азис	Черните очи	460758	712575
205401	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	460759	712576
	Преслава	Дяволско желание	460760	712577
	Преслава	УМОРИХ СЕ	460761	712578
	Преслава	Финални думи	460762	712579
205402	Софи и Устата	Буря в сърцето ми	460763	712580
205403	Софи и Устата ХИТ!	Мой си дяволе	460764	712581
205404	Софи и Устата	Точно ти	460765	712582

cover

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* **ВАЖНО!** За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и **БЕЗПЛАТНИ** демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.